
¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro* GAMER
| MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS
Nº 11
LOS MEJORES JUEGOS DE NES
Original Nintendo Seal of Quality
DOUBLE DRAGON
ASÍ NACIÓ EL REY DE LOS RECREATIVOS
COMBAT SCHOOL
EL MAYOR ENEMIGO DEL JOYSTICK
■ 20 AÑOS DE PLAYSTATION ■ DARK FORCES ■ PUZZLE BOBBLE
■ COMMANDO ■ LA HISTORIA DE GAME GEAR ■ ELITE ■ RANARAMA
■ ETERNAL CHAMPIONS ■ MIDNIGHT RESISTANCE ■ TOP 25 MASTER SYSTEM

SUMARIO

>> **Retro Gamer 11** La revista que girarás 180º

RETRORADAR

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



80 **Aventuras gráficas**

Cuando controlábamos nuestro destino con puntero y ratón.



08

LOS MEJORES JUEGOS DE NES

Veteranos de la industria del videojuego y los lectores de la Retro Gamer inglesa han elegido sus cartuchos favoritos de NES. ¿Echas alguno en falta?

38

Double Dragon

Yoshihisa Kishimoto nos cuenta cómo se creó la recreativa que definió todo un género.

18

PlayStation

Cómo convirtió Sony su consola gris en todo un fenómeno social.


» En los 80 habríamos matado por ver un *Castlevania* así, en Spectrum.

HACIENDO EL TRABAJO DE KONAMI

CASI TREINTA AÑOS DESPUÉS, CASTLEVANIA LLEGA AL SPECTRUM

La vampírica saga tuvo su inicio en 1986, pero aunque coincidiera con la época más prolífica del ordenador que reinaba en Europa por aquel entonces, el Spectrum nunca tuvo una versión de *Castlevania*, sin duda motivado por la irrelevancia de la máquina de Sinclair en Japón y el consiguiente desinterés de Konami en trabajar para una base de usuarios que radicaba únicamente en el viejo continente.

Sin embargo, y como más vale tarde que nunca, hace escasas fechas la gente del equipo Rewind ha hecho realidad el deseo de aficionados al ordenador de 8-bit y seguidores de la franquicia: *Castlevania: Spectral Interlude* se ha completado tras un año de intensas noticias. Ideado inicialmente como un port de *Castlevania II: Simon's Quest*, el proyecto derivó hacia un título totalmente nuevo que aporta luz sobre la desaparición de los Belmont durante tantos años, hechos que no fueron contados por otros títulos de la saga y que aquí se explican tratando de ser fieles a la línea argumental original.

El juego presenta un gran uso del color y un notable detalle gráfico, despliega diez tipos de enemigos, jefazos y dos niveles de dificultad. Además, la banda sonora es estupenda (cuenta con doce temas) y más de 150 pantallas componen un mapeado que también podemos consultar gracias al mapa incluido. Las animaciones, el aprendizaje de habilidades, la alta dificultad… Todo lo esperable de un *Castlevania* está aquí. Sólo debemos tener en cuenta que necesitamos un Spectrum con 128K de memoria si lo queremos jugar en el hardware original y que de momento está en inglés (la traducción al español está en camino). Y lo mejor es que, aunque es un producto de nivel profesional, está disponible sin coste alguno. ¡A darle al látigo!


» La maravillosa carátula de Konami, recreada con mimo en Spectrum.


» *Resogun* destilaba amor por *Defender* por cada uno de sus poros.

MAESTRO Y APRENDICES, UNIDOS

EUGENE JARVIS COLABORARÁ CON EL EQUIPO RESPONSABLE DEL ESTUPENDO RESOGUN.

La huella de *Defender* en el matamarcianos de Housemarque para PS4 era evidente. Quizás por ello, los finlandeses acaban de anunciar que contarán con la participación de Eugene Jarvis en el desarrollo de su próximo shooter. Todavía no se sabe nada del proyecto, pero la noticia ha sido recibida con alborozo por los fans de los matamarcianos. Toda una leyenda de la edad de oro de las coin-op, Jarvis firmó joyas del calibre de *Defender, Robotron: 2084* y *Smash TV*. El primero llegó a convertirse en un mito tanto por su impacto en el género como por su éxito comercial: se estima que recaudó mil millones de dólares gracias a las 60.000 unidades que llegó a colocar en los salones recreativos.




» El legendario Eugene Jarvis está dispuesto a seguir dando guerra.

PON UNA MINI RECREATIVA JAPONESA EN TU VIDA

UNA PROPUESTA INTERESANTE PARA AQUELLOS SIN MUCHO ESPACIO EN CASA

En los últimos años hemos visto propuestas de todo tipo para tener una recreativa en casa, y las versiones reducidas han tenido cierto éxito debido al poco espacio que ocupan. Ahora, Multi Game System ha creado un modelo bartop para un jugador con el diseño clásico de las máquinas japonesas, el cual presenta una palanca, seis botones, un monitor de 15 pulgadas y el espacio necesario para instalar los componentes del ordenador. Su precio es alto (800 dólares, envío aparte), pero la calidad y el encanto del aparato parecen indudables.





» Así de bien luce el inolvidable *Toki* en este port para la Atari 7800.


» Aunque solo es una demo, este *Populous* de C64 es todo un hallazgo.

» Aunque hizo su aparición en varias revistas británicas de la época, el público se quedó con las ganas de disfrutar de la ambiciosa Konix Multisystem en casa. El hallazgo de *Last Ninja 2* demuestra que llegaron a programarse juegos para ella.

ABANDONADOS Y ENCONTRADOS

TRES CLÁSICOS QUE ESTUVIERON A PUNTO DE VISITAR OTROS SISTEMAS

Con más frecuencia de la que nos gustaría vamos descubriendo que ciertos títulos estaban listos para llegar a determinadas plataformas, pero por un motivo u otro finalmente se guardaron en un cajón y no acabaron de convertirse en productos comerciales. Cada poco tiempo van saliendo a la luz algunas de esas versiones, y recientemente tres de ellas nos han saludado desde el limbo en el que quedaron.

La primera de ellas es una conversión de *Toki* para Atari 7800. El mono llegó a los arcades en 1989 y vio cómo una tanda de ports visitaba varios sistemas domésticos en los años posteriores. El caso es que el juego para la máquina de Atari tardó demasiado en ser versionado (muestra un copyright de 1993) y finalmente no se publicó debido al hundimiento de la plataforma. Una pena, pues está terminado y la calidad de la conversión es notable. Esperemos que los "descubridores" se animen a liberarlo en breve.

Un motivo parecido para no ser lanzado en C64 lo tuvo *Populous*. Los programadores de una demo que representaba las cualidades de la versión han hecho público que esta fue enviada en 1991 a EA Alemania para su evaluación, pero la compañía la rechazó debido a que el mercado de 8-bit estaba en recesión. Lo cierto es que es poco jugable, a pesar de mantener una similitud muy digna con el original, pero quién sabe qué hubiera salido de esto de haberse completado el trabajo.

Y por último, aunque quizá el caso más interesante de todos, es el de *Last Ninja 2* para la Konix Multisystem. Algo realmente valioso, dado que el sistema no llegó a salir al mercado. Los discos de 3'5 pulgadas en los que está contenido el port han podido ser leídos por un emulador de la máquina y han mostrado que el juego, todo éxito de ventas en su día, estaba casi listo para su comercialización.

ECHAR EL FRENO PARA ACELERAR DESPUÉS

GAME ATELIER VA A DEVOLVER A LA VIDA AL MÍTICO WONDER BOY, AUNQUE BAJO OTRO NOMBRE.





Hace cosa de un año, *Flying Hamster II*, un juego inspirado en *Wonder Boy* se presentó en Kickstarter, pero su futuro se vió truncado ante la falta de financiación. A media campaña el crowdfunding se canceló, pero para bien: FDG Entertainment iba a poner el dinero necesario para publicar finalmente el título.

Ahora nos encontramos con la agradable sorpresa de que Ryuichi Nishizawa (creador de *Wonder Boy*) se ha implicado en el proyecto. El juego ha pasado a llamarse *Monster Boy and the Wizard of Booze* y, aunque no pueda ser considerado como un capítulo más de la franquicia dado que Sega posee los derechos, cuando se lance (todavía no hay fecha) estaremos ante un título que sin duda será amado por los fans de esta mítica saga de plataformas.

UN CLÁSICO QUE SIGUE DANDO QUE HABLAR

LOS QUE TENGAN UN OSCILOSCOPIO ESTÁN DE ENHORABUENA: QUAKE HACE ACTO DE PRESENCIA.


» *Quake* en un osciloscopio. La gente con tiempo libre es maravillosa.

Casi veinte años después de su lanzamiento y tras visitar multitud de sistemas de manera no oficial, la obra de id Software ha sido portada a uno de los instrumentos más típicos y tópicos que podemos encontrar en un laboratorio. Pekka Väänänen, desarrollador de software de origen finlandés, pensó que sería todo un reto llevar *Quake* a una máquina que no fue diseñada para hacer funcionar videojuegos y se puso a ello en un osciloscopio Hitachi V-422. La explicación técnica es un tanto enrevesada y el autor todavía está solucionando problemas, además de implementar las mejoras que la comunidad retro y especialistas en este tipo de dispositivos le están haciendo llegar, pero el resultado es sorprendente y desde luego susceptible de mejora. Como casi siempre, la mezcla de curiosidad y conocimiento da lugar a trabajos como este, fuera del alcance del 99,9% de jugadores aunque es admirable por el empeño puesto sobre él.

LOS MEJORES JUEGOS DE NES

La máquina de 8-bit de Nintendo convirtió a la compañía en la fuerza dominante del mercado internacional de consolas, y no podría haberlo hecho sin todos estos clásicos. Revisamos los 25 mejores juegos, escogidos por los lectores.

Original Nintendo Seal of Quality





> "Uno de los primeros juegos que testeé en Rare. Controles peliagudos pero, cuando lo conseguías, proporcionaba una tremenda satisfacción. Recuerdo vivamente momentos clásicos."
> Gregg Mayles, Rare

SNAKE RATTLE 'N' ROLL

■ **DESARROLLADOR:** Rare ■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** Plataformas

25 **Nacido con la** intención del estudio de experimentar con la NES, *Snake Rattle 'N' Roll* pone a los jugadores a devorar Nibbley Pibbleys para que crezca su serpiente y que esta llegue a la longitud que se exige para pasar a otro nivel. La acción isométrica de Rare es difícil de categorizar, pero lo cierto es que es una experiencia única. Asegúrate de probar el sistema de multijugador simultáneo para dos personas.

BUCKY O'HARE

■ **DESARROLLADOR:** Konami
■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** Plataformas

24 **No es una** de las licencias más populares de los ochenta, pero lo cierto es que Konami creó un excelente plataformas con ella. Es similar a *Mega Man* en su estructura, con Bucky intentando rescatar a los miembros de su tripulación a lo largo de una serie de planetas que pueden ser afrontados en cualquier orden. Llegó tarde en la vida de la NES, pero *Bucky O'Hare* tenía algunos de los mejores efectos gráficos del sistema, además de una mecánica muy robusta.

CHIP 'N DALE: RESCUE RANGERS

■ **DESARROLLADOR:** Capcom
■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** Plataformas

23 **Aunque Capcom es más** recordada por *Street Fighter* y *Resident Evil*, su etapa desarrollando juegos para NES le labró un nombre gracias a la excelente calidad de sus juegos de plataformas. Aquí la mecánica es excelente, pero donde realmente brilla es en cómo captura el estilo de su material de partida gracias a sus detallados sprites y escenarios llenos de colorido, que enfatizan el tamaño de los héroes.





EXCITEBIKE

■ **DESARROLLADOR:** Nintendo R&D1
■ **AÑO:** 1984 ■ **GÉNERO:** Carreras

22 Una de las cosas más interesantes de la NES es que la máquina tuvo una vida muy larga, con más de una década entre su lanzamiento japonés como Famicom y las licencias de mediados de los noventa. En todo ese tiempo los desarrolladores tuvieron tiempo de exprimir la máquina, y con todos los chips de expansión que fueron llegando con los años, podría pensarse que los primeros juegos fueron rápidamente superados por lanzamientos más sofisticados. Pero no es el caso, como lo demuestran juegos como *Excitebike*.

Excitebike es un juego sencillo. Solo o contra rivales controlados por la consola, tu objetivo es ir superando tiempos límite en cada circuito para ir avanzando. La tarea se complica por culpa de obstáculos que incluyen hierba, barro, barreras y las omnipresentes rampas, que obligan a los jugadores a corregir su ángulo de caída según se acercan al suelo. Un desafío simple, pero que exige repetir y repetir para refinarlo. Caer de la moto penaliza con una pérdida de tiempo, así como calentar la moto usando demasiado el botón de máxima velocidad. Según el juego progresa, los circuitos van siendo más complejos, con rampas más altas y poco espacio para relajarse.

> "Típico de Nintendo: sencillo como pocas cosas, pero difícil de dominar, y divertidísimo de jugar."
> adippm82

Lo que realmente diferenció a *Excitebike* de otros juegos de NES fue su editor de niveles. En Occidente nunca se pudieron salvar esas pequeñas creaciones, ya que para eso se requería el Famicom Data Recorder japonés, pero aún así la vida del juego se extendía después de machacar los circuitos pregrabados. *Excitebike* no es el juego más vistoso de NES, pero el editor y la diversión que garantizaba lo hacían de los más rejugables.





"Un gran desafío y, una vez que te haces con él, un gran plataformas. Es normal que hayamos pedido una secuela durante 25 años"
ALK

KID ICARUS

■ **DESARROLLADOR:** Nintendo R&D1 ■ **AÑO:** 1986 ■ **GÉNERO:** Plataformas

21 **Desde su mismo** arranque, *Kid Icarus* es un juego que se percibe como distinto a otros plataformas coetáneos. En títulos similares te dedicas a atravesar los niveles de izquierda a derecha, pero *Kid Icarus* es un viaje en horizontal, la pantalla se despliega desde arriba y se comprime por los lados: cuando Pit desaparece por la izquierda, reaparece a la derecha. Todo el juego está empapado de esta sensación de ser un producto diferente, y aunque hay mejoras y objetos que recoger, nunca entra en territorio rolero. Durante años esta ha sido una de las franquicias olvidadas de Nintendo por excelencia, con solo una secuela para Game Boy continuando el legado del original de 1986, pero Nintendo 3DS se ha encargado de volverlo a traer de vuelta a nuestras pantallas a Pit con *Kid Icarus: Uprising*.

RIVER CITY RANSOM / STREET GANGS

■ **DESARROLLADOR:** Technos
■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Beat-'em-up

20 **Después de arrasar** en los recreativos con *Renegade* y *Double Dragon*, los renovadores del beat-'em-up Technos volvieron con un título para NES que llevó al género en una dirección mucho más consolera. Además de derrotar a bandas con nombres como The Squids o The Generic Dudes, los jugadores podían aprender movimientos, ver estadísticas y comprar objetos. *River City Ransom* no fue un exitazo en EE.UU. y tampoco triunfó en Europa bajo el nombre de *Street Gangs*, pero la reputación del juego ha crecido a lo largo de estos años gracias a su transformación en título de culto, logrando así un puesto en nuestro top.





DOUBLE DRAGON

■ **DESAR.:** Technos ■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** Beat-'em-up

19 **El exitoso beat-'em-up** acabó llegando a NES, pero rescatar a Marian de los esbirros de Machine Gun Willy no fue exactamente el mismo desafío que en las recreativas. El modo para dos jugadores desaparece, y la cantidad de enemigos está limitada. Sin embargo, algunos niveles disfrutan de un interesante rediseño, y casi todos los movimientos se obtienen a través de un sistema de experiencia. A pesar de esos cambios, *Double Dragon* siguió siendo un desafiante y completo beat-'em-up, que retuvo los suficientes elementos del arcade como para ser una digna entrega de la franquicia. Los fans del multijugador, directos al Modo B, con sprites de los personajes más grandes, batallas uno contra uno y posibilidad de controlar a algunos de los enemigos.



CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

■ **DESARROLLADOR:** Konami ■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Plataformas

18 **Tenemos que reconocer** que esperábamos que este brillante juego de plataformas apareciera más arriba en las votaciones de los lectores de la RG inglesa. El último de los *Castlevania* de NES fue una precuela de los eventos narrados en el primer juego, y lo protagoniza un antepasado de Simon Belmont (Trevor) que intenta acabar con (sí, una vez más) Drácula.

El juego dejó de lado los elementos roleros de *Castlevania II* y volvió al esquema de acción plataformera del juego original. Algunas de las novedades incluyen una estructura no-lineal para los niveles, personajes jugables adicionales con habilidades propias (incluyendo al protagonista del muy posterior *Symphony Of The Night*, Alucard) y una segunda aventura más complicada para quienes acabaran el juego. En parte gracias al chip MMC5, *Castlevania III* tiene algunos de los mejores gráficos de la saga en la consola, y disfruta de una banda sonora extraordinaria.

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

■ **DESARROLLADOR:** Nintendo R&D4 ■ **AÑO:** 1987 ■ **GÉNERO:** Action-RPG

17 **Pese a haber** vendido más de cuatro millones de copias, la primera secuela de *Zelda* no ha sido un juego demasiado apreciado. Pero también hay muchos jugadores que creen que siempre se le ha subestimado. *The Adventure of Link* mantuvo el punto de vista cenital para la exploración, pero el grueso del juego estaba en secciones de combate en perspectiva lateral. Se incluyeron elementos de RPG como niveles de experiencia, un sistema de magias y más interacción con los personajes que encontrabas en las aldeas.

Los jugadores han renegado de *Zelda II* por apartarse tan agresivamente del título original, y los juegos 2D de *Zelda* en el futuro se mantendrían mucho más cerca de la acción cenital del primer juego. Aún así, es una buena prueba de cómo Nintendo siempre ha experimentado como desarrollador de sus juegos, pese a que no siempre haya contado con el apoyo popular.



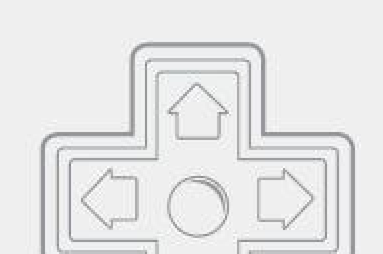
"Hay quien piensa que esta es la oveja negra de *Zelda*, pero hay que darle una oportunidad porque es un gran juego." Spock! M

FAXANADU

■ **DESARROLLADOR:** Hudson Soft ■ **AÑO:** 1987 ■ **GÉNERO:** Action-RPG

16 ¡La voz del pueblo ha hablado! *Faxanadu* ha sido señalado por muchos lectores británicos como una joya olvidada, así que aquí está, en el top 25. El jugador es un aventurero que vuelve a su hogar y lo encuentra en un estado lamentable, ya que ha sido atacado por enanos. La temática de aventura de espada y brujería se ve reforzada por el hecho de que *Faxanadu* no tiene el aspecto de dibujos animados de muchos juegos de NES de la época, lo que le da un estilo algo más maduro.

El juego es un action-RPG de perspectiva lateral al estilo de otros títulos de la época como *Zelda II* o *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*. *Faxanadu* emplea muchas de las convenciones del género, como un protagonista cuyas capacidades mejoran con la experiencia, una amplia variedad de personajes secundarios con los que dialogar o un inventario lleno de objetos y opciones, pero el combate y la exploración se desarrollan al estilo clásico de los juegos de plataformas. Dale una oportunidad: es sencillo encontrarlo tirado de precio de segunda mano.



DUCKTALES

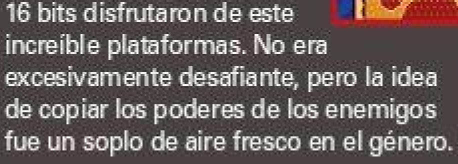
■ **DESARROLLADOR:** Capcom
■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Plataformas



15 **Capcom adaptó licencias de un** montón de personajes Disney en NES, y *DuckTales* es una de las mejores. Nos encanta el Tío Gilito dando botes sobre su bastón, y la estructura, que requiere ir consiguiendo objetos para avanzar en el juego, está muy conseguida.

KIRBY'S ADVENTURE

■ **DESARROLLADOR:** HAL Laboratory
■ **AÑO:** 1993 ■ **GÉNERO:** Plataformas



14 **Los jugadores que** conservaron sus NES aún cuando ya habían llegado los sistemas de 16 bits disfrutaron de este increíble plataformas. No era excesivamente desafiante, pero la idea de copiar los poderes de los enemigos fue un soplo de aire fresco en el género.

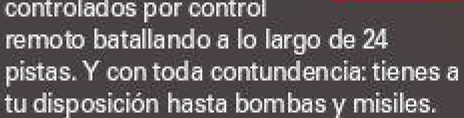
SUPER MARIO BROS. 2

■ **DESARROLLADOR:** Nintendo R&D4
■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** Plataformas

13 **Aunque este *Mario*** no nació como un juego de Mario, y se nota, la cuestión es que es un plataformas excelentemente diseñado. Poder controlar a Peach y Toad es estupendo, y Luigi se convirtió en un héroe por derecho propio gracias a sus saltos flotantes.

RC PRO-AM

■ **DESARROLLADOR:** Rare
■ **AÑO:** 1987 ■ **GÉNERO:** Racing



12 **Este juego de** carreras es uno de los primeros de Rare para una plataforma de Nintendo, e incluye coches controlados por control remoto batallando a lo largo de 24 pistas. Y con toda contundencia: tienes a tu disposición hasta bombas y misiles.

MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!!

■ **DESARROLLADOR:** Nintendo R&D3
■ **AÑO:** 1987 ■ **GÉNERO:** Lucha



11 **Llevando la acción** del arcade de boxeo de Nintendo a las consolas domésticas, *Punch-Out!!* noqueó a los jugadores con personajes memorables y una mecánica muy atractiva. Y el mismísimo Tyson hizo una aparición especial.

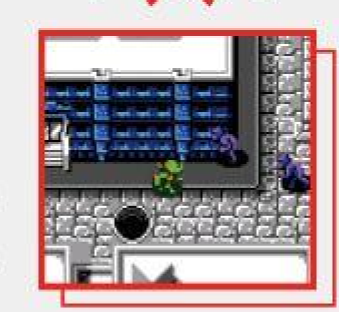


TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

■ **DESARROLLADOR:** Konami ■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Plataformas

10 **Si hubo algo** de lo que los críos no se cansaban ni a tiros en los últimos ochenta y primeros noventa, fue de este cuarteto de luchadoras contra el crimen comedoras de pizza, y Konami actuó sabiamente al darse prisa en pagar por la licencia. El resultado fue un plataformas robusto y brillante, uno capaz de frustrar a los jugadores más encallecidos (sobre todo fue popular el nivel de desactivación de una bomba submarina, uno de los desafíos más enloquecedores de la historia de los videojuegos). Aunque para muchos el mejor juego de las Tortugas sigue siendo el de la popular recreativa que permitía cooperar a cuatro jugadores, este juego permitió llevar la acción ninja a los hogares.

Aunque el juego se hizo popular en todo el mundo, en algunos países de Europa como Reino Unido fue especialmente famoso por ir incluido en un bundle con la consola.



> "El juego que me hizo desear una NES. Recuerdo grabar de la tele el anuncio y verlo sin parar durante todo el día."
> RodimusPrime

DUCK HUNT

■ **DESARROLLADOR:** Nintendo R&D1
■ **AÑO:** 1984 ■ **GÉNERO:** Shoot-'em-up con pistola de luz

9 **Este juego iba** incluido en prácticamente todos los packs de la NES, por lo que *Duck Hunt* fue una experiencia esencial para muchísimos jugadores de la consola, y desde luego, es uno de los escasos juegos para la pistola Zapper que ha pasado a la posteridad. Lo que hace que *Duck Hunt* sea tan memorable es su mecánica, tan sencilla como hipnótica: uno o dos patos vuelan por el cielo y hay que derribarlos con el menor número de disparos posible. También hay una opción de tiro al blanco en el que los platos se difuminan en el horizonte.

Pero el núcleo del juego lo componen los malditos pajarracos y ese perro del infierno, que da personalidad al juego con su celebración de los trofeos conseguidos y cruel burla cuando fallas los disparos. El único aspecto negativo del juego, por supuesto, es que no puedes abatirlo también a tiros.



> "Es un juguecillo estupendo, que se atreve a innovar con sus atractivos gráficos en el género de los juegos con pistola de luz."
> Jim Bagley, Special FX



BATMAN

■ **DESARROLLADOR:** Sunsoft ■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** Plataformas

8 **El Hombre Murciélago** ha tenido muchísimas encarnaciones a lo largo de los años, pero pocas han ido acompañadas de una auténtica Batmania como la que aglutinó el estreno de la película de Tim Burton de 1989. El argumento del videojuego corría parejo al de la película, pero había más enemigos a los que vencer, como los secundones Polilla Asesina o Firebug acompañando al mismísimo Joker. Desde su lanzamiento, el reconocimiento por el juego no ha parado de crecer, e incluso se ha lanzado una figura de acción del Batman azulado del juego.



Aunque parte de la cacharrería del héroe aparecía en este título, una de las cosas que lo hacían atractivo era el doble salto, una rareza en la época. Gracias a él, el héroe accede a lugares muy elevados o asciende por pasos muy estrechos, subrayando los detalles de mecánica de exploración.



METROID

■ **DESAR.:** Nintendo ■ **AÑO:** 1986 ■ **GÉNERO:** Plataformas

7 **En el fondo,** *Metroid* es un juego sencillo (un pegatiros de plataformas en el que Samus Aran intenta recapturar los peligrosos organismos Metroid en el planeta Zebes). Pero introdujo a muchos jugadores en una nueva concepción del género, en el que la exploración era clave y nuevas habilidades abrían acceso a áreas adicionales. Este estilo está tan asociado a *Metroid* que puso nombre al subgénero Metroidvania en compañía de los *Castlevania* que después adoptaron también esta mecánica.



Aunque la acción del juego es estupenda, lo mejor de *Metroid* esta en los giros que permanecen con el jugador una vez ha acabado el juego. Por ejemplo, la revelación de que Samus es una mujer, que hoy ha perdido el impacto pero cuya importancia no se debe subestimar. Y aparte... bueno, no deberías apartarte del pad después de derrotar a Mother Brain.

CASTLEVANIA

■ **DESARROLLADOR:** Konami ■ **AÑO:** 1986 ■ **GÉNERO:** Plataformas



6 **Los desarrolladores de** Konami rara vez parecían estar más cómodos que cuando trabajaban para NES desarrollando éxitos como *Castlevania*. Tomando prestadas algunas ideas temáticas del *Ghosts 'n Goblins* de Capcom, el juego te pone en la piel de Simon Belmont, un cazador de vampiros que quiere acabar con Dracula. Cada nivel te enfrenta a todo tipo de villanos sobrenaturales, con niveles y escenarios muy bien diseñados. El juego es gráficamente muy potente y la banda sonora es extraordinaria, pero toda su fuerza está en sus precisos controles y el empleo de armas secundarias como hachas y crucifijos.

"Mi hermano y yo siempre discutíamos acerca de quién iba a ser Arnie y quién iba a ser Stallone"

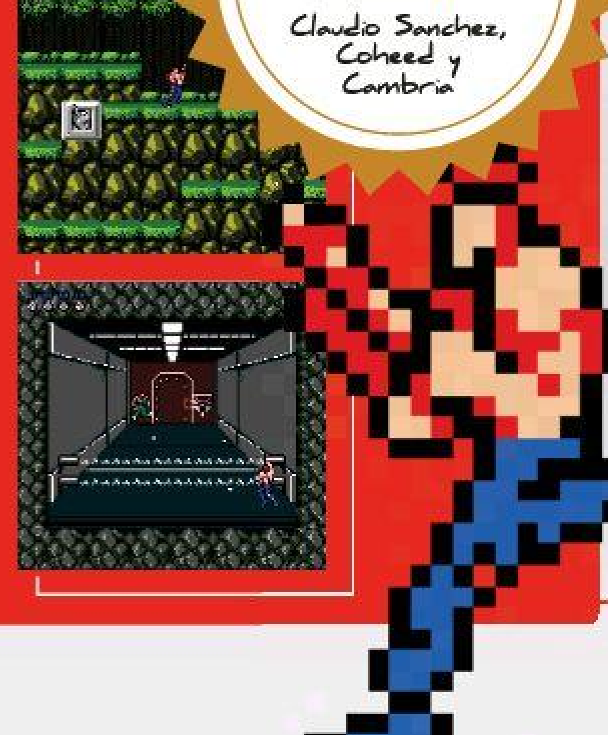
Claudio Sanchez, Coheed y Cambria

CONTRA / PROBOTECTOR

■ **DESARROLLADOR:** KONAMI

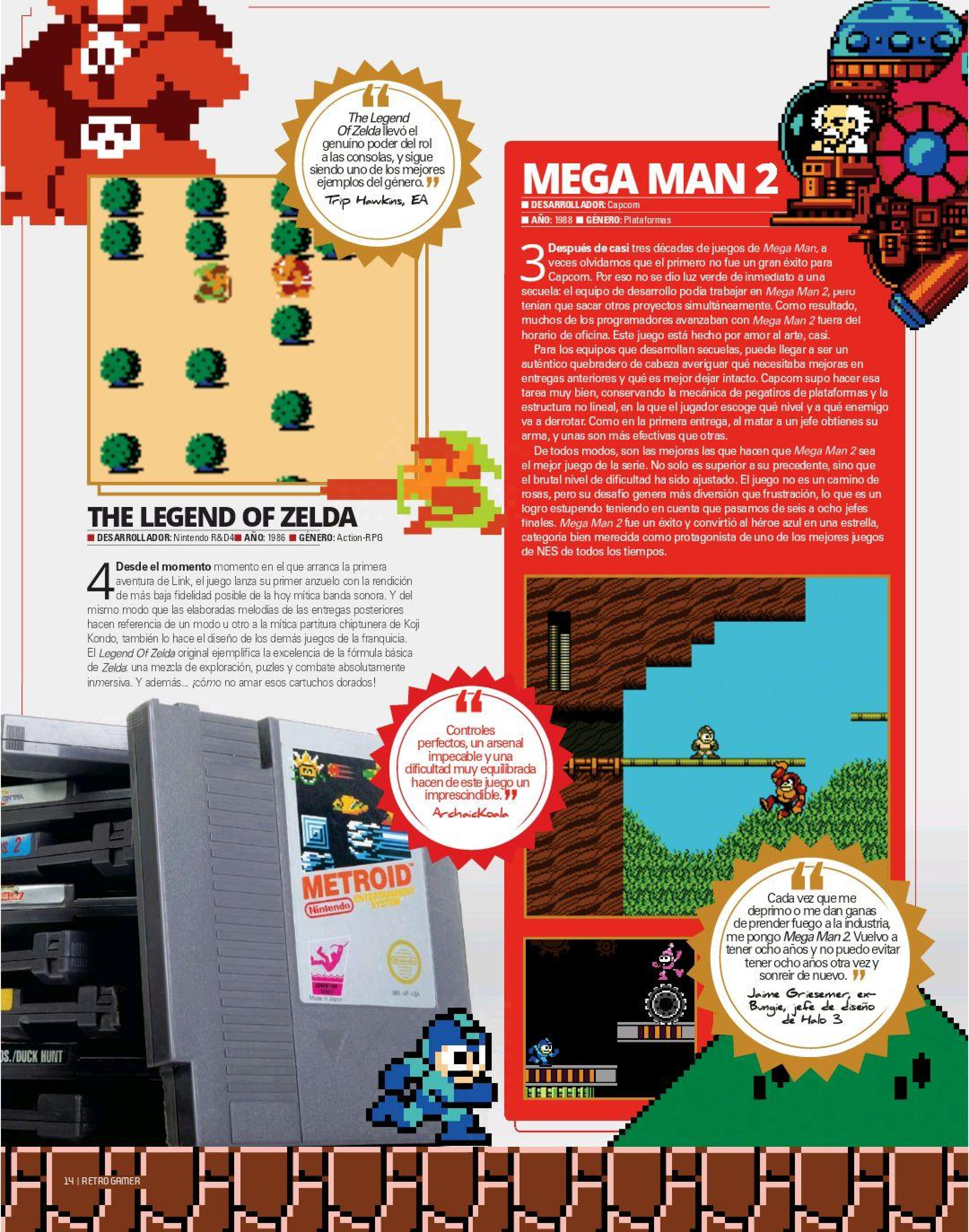
■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** Run-and-gun

5 **Este run-and-gun clásico** es la conversión de arcade que más alto ha puntuado en el top. *Contra* es un gran ejemplo de una Konami en su mejor momento. Aunque la conversión se toma algunas libertades, el juego aún ofrece todo lo que hacía atractivo al original: acción frenética y un desafío muy duro. El juego fue censurado y renombrado en la version europea para esquivar las leyes alemanas, pero el desarrollo sigue siendo esencialmente una bomba.



"Los controles y la mecánica son perfectos: la dificultad exacta, y nunca injusta."

theantmeister



"*The Legend Of Zelda* llevó el genuino poder del rol a las consolas, y sigue siendo uno de los mejores ejemplos del género."
Trip Hawkins, EA

THE LEGEND OF ZELDA

■ **DESARROLLADOR:** Nintendo R&D4 ■ **AÑO:** 1986 ■ **GÉNERO:** Action-RPG

4 **Desde el momento** momento en el que arranca la primera aventura de Link, el juego lanza su primer anzuelo con la rendición de más baja fidelidad posible de la hoy mítica banda sonora. Y del mismo modo que las elaboradas melodías de las entregas posteriores hacen referencia de un modo u otro a la mítica partitura chiptunera de Koji Kondo, también lo hace el diseño de los demás juegos de la franquicia. El *Legend Of Zelda* original ejemplifica la excelencia de la fórmula básica de *Zelda*: una mezcla de exploración, puzles y combate absolutamente inmersiva. Y además... ¡cómo no amar esos cartuchos dorados!

"Controles perfectos, un arsenal impecable y una dificultad muy equilibrada hacen de este juego un imprescindible."
ArchaicKoala

MEGA MAN 2

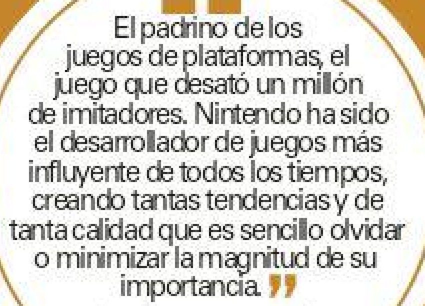
■ **DESARROLLADOR:** Capcom
■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** Plataformas

3 **Después de casi** tres décadas de juegos de *Mega Man*, a veces olvidamos que el primero no fue un gran éxito para Capcom. Por eso no se dio luz verde de inmediato a una secuela: el equipo de desarrollo podía trabajar en *Mega Man 2*, pero tenían que sacar otros proyectos simultáneamente. Como resultado, muchos de los programadores avanzaban con *Mega Man 2* fuera del horario de oficina. Este juego está hecho por amor al arte, casi.

Para los equipos que desarrollan secuelas, puede llegar a ser un auténtico quebradero de cabeza averiguar qué necesitaba mejoras en entregas anteriores y qué es mejor dejar intacto. Capcom supo hacer esa tarea muy bien, conservando la mecánica de pegatiros de plataformas y la estructura no lineal, en la que el jugador escoge qué nivel y a qué enemigo va a derrotar. Como en la primera entrega, al matar a un jefe obtienes su arma, y unas son más efectivas que otras.

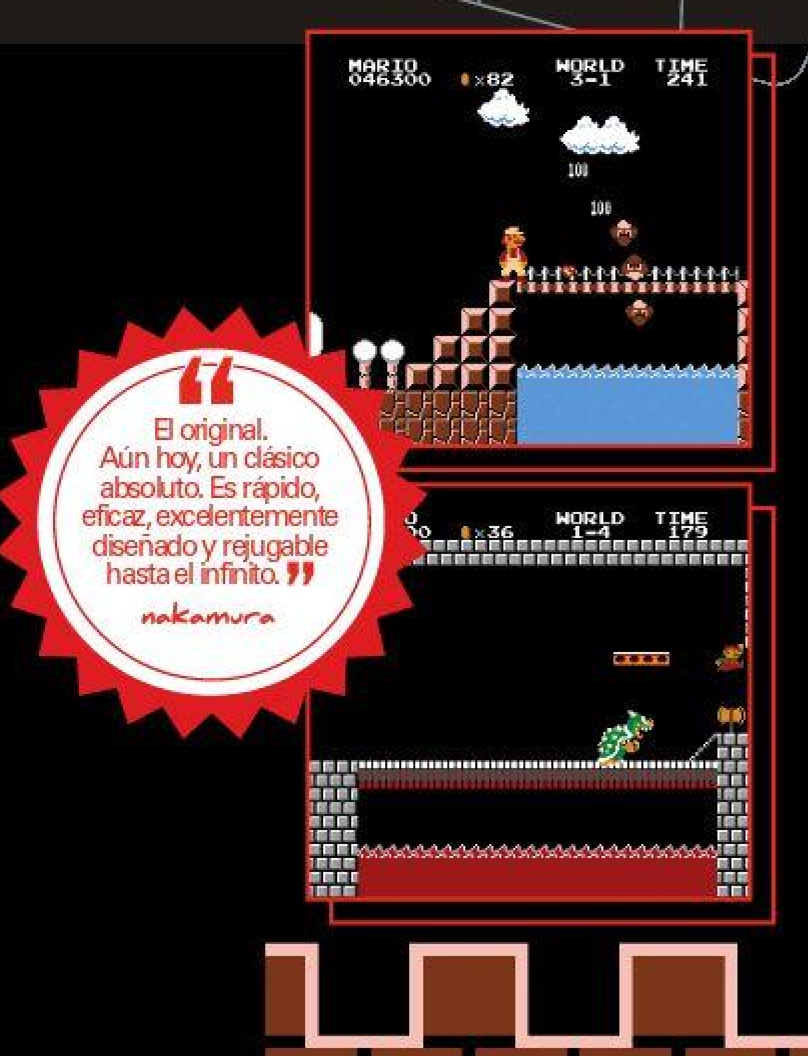
De todos modos, son las mejoras las que hacen que *Mega Man 2* sea el mejor juego de la serie. No solo es superior a su precedente, sino que el brutal nivel de dificultad ha sido ajustado. El juego no es un camino de rosas, pero su desafío genera más diversión que frustración, lo que es un logro estupendo teniendo en cuenta que pasamos de seis a ocho jefes finales. *Mega Man 2* fue un éxito y convirtió al héroe azul en una estrella, categoría bien merecida como protagonista de uno de los mejores juegos de NES de todos los tiempos.

"Cada vez que me deprimo o me dan ganas de prender fuego a la industria, me pongo *Mega Man 2*. Vuelvo a tener ocho años y no puedo evitar tener ocho años otra vez y sonreír de nuevo."
Jaime Griesemer, ex-Bungie, jefe de diseño de Halo 3



"El padrino de los juegos de plataformas, el juego que desató un millón de imitadores. Nintendo ha sido el desarrollador de juegos más influyente de todos los tiempos, creando tantas tendencias y de tanta calidad que es sencillo olvidar o minimizar la magnitud de su importancia."

Jon Hare, Sensible Software



"El original. Aún hoy, un clásico absoluto. Es rápido, eficaz, excelentemente diseñado y rejugable hasta el infinito."

nakamura

SUPER MARIO BROS.

■ **DESAR.:** Nintendo R&D4 ■ **AÑO:** 1985 ■ **GÉNERO:** Plataformas

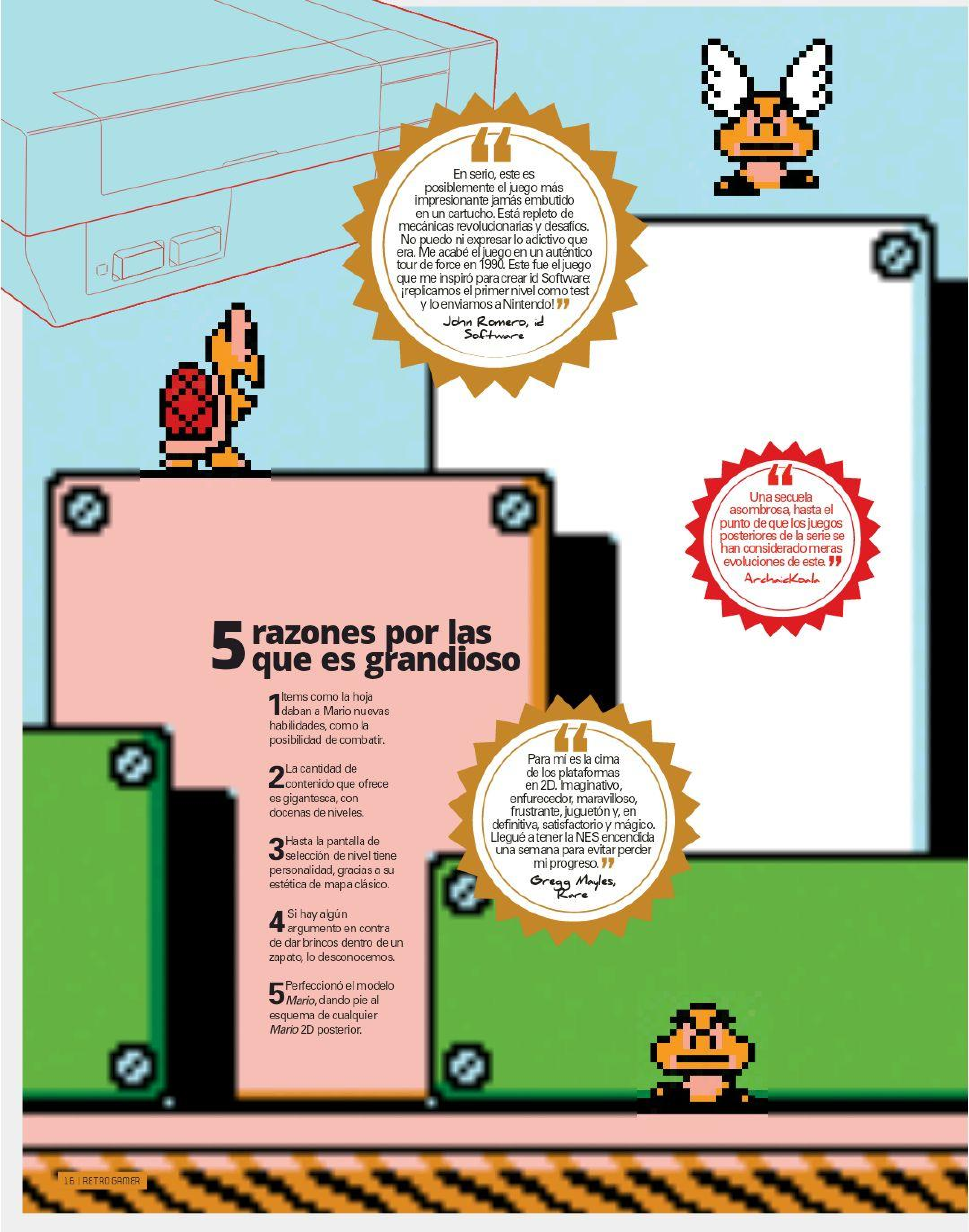
2 **Echamos de menos** los packs de consola y juego tan habituales en los ochenta y noventa, con los que los fabricantes de hardware parecían hacer un esfuerzo especial para que todo el mundo tuviera, como mínimo, un juego imprescindible de su catálogo de máquinas... y *Super Mario Bros.* era ciertamente imprescindible. Aunque debutó en *Donkey Kong* y obtuvo un nombre en *Mario Bros.*, no fue hasta *Super Mario Bros.* que no se convirtió en una estrella. Solo o combinado con *Duck Hunt*, *Super Mario Bros.* pasó mucho tiempo como juego de acompañamiento de la consola, lo que garantizó que acabaran jugándolo más de cuarenta millones de jugadores.

Una de las claves de *Super Mario Bros.* es que se explica a través del diseño de los niveles. Las primeras pantallas son una obra maestra del diseño de videojuegos, y con ellas se va aprendiendo sin palabras la función de enemigos, setas y bloques con interrogantes. Siendo el primer éxito que muchos jugadores probaron en un nuevo sistema (para muchos jugadores, fue el primer videojuego a secas), esos primeros niveles eran vitales.

La curva de dificultad también camuflaba que *Super Mario Bros.* era un juego complejo para su época: había secciones que mezclaban plataformas a lo *Pitfall!*, power-ups como en *Pac-Man* y jefes al estilo *Phoenix*, pero todos combinados eran una aventura única. La variedad se multiplicaba con zonas secretas y en general, la dificultad estaba perfectamente ajustada para que el juego fuera un desafío, pero no una tortura. Lo dicho: es extraño encontrar un juego que complemente con tanta perfección a una consola.

"Para mí, *Super Mario Bros.* es el plataformas de *Super Mario* definitivo. No solo marcó un camino a seguir para otros juegos del género, además tenía una banda sonora alucinante."

Jim Bagley, Special FX



“En serio, este es posiblemente el juego más impresionante jamás embutido en un cartucho. Está repleto de mecánicas revolucionarias y desafíos. No puedo ni expresar lo adictivo que era. Me acabé el juego en un auténtico tour de force en 1990. Este fue el juego que me inspiró para crear id Software: ¡replicamos el primer nivel como test y lo enviamos a Nintendo!”

John Romero, id Software

“Una secuela asombrosa, hasta el punto de que los juegos posteriores de la serie se han considerado meras evoluciones de este.”

ArchaicKoala

5 razones por las que es grandioso

1 Items como la hoja daban a Mario nuevas habilidades, como la posibilidad de combatir.

2 La cantidad de contenido que ofrece es gigantesca, con docenas de niveles.

3 Hasta la pantalla de selección de nivel tiene personalidad, gracias a su estética de mapa clásico.

4 Si hay algún argumento en contra de dar brincos dentro de un zapato, lo desconocemos.

5 Perfeccionó el modelo *Mario*, dando pie al esquema de cualquier *Mario* 2D posterior.

“Para mí es la cima de los plataformas en 2D. Imaginativo, enfurecedor, maravilloso, frustrante, juguetón y, en definitiva, satisfactorio y mágico. Llegué a tener la NES encendida una semana para evitar perder mi progreso.”

Gregg Mayles, Rare

SUPER MARIO BROS. 3

DESARROLLADOR: Nintendo R&D4 **AÑO:** 1988 **GÉNERO:** Plataformas



1 **Para Nintendo R&D4,** el desarrollo de *Super Mario Bros. 3* debió ser una tarea complicada. Habría sido absurdo esperar del equipo que cogieran un juego que ya se consideraba un clásico y lo mejoraran en cada uno de sus aspectos. Pero el equipo de Shigeru Miyamoto no solo lo intentó, sino que lo consiguió.

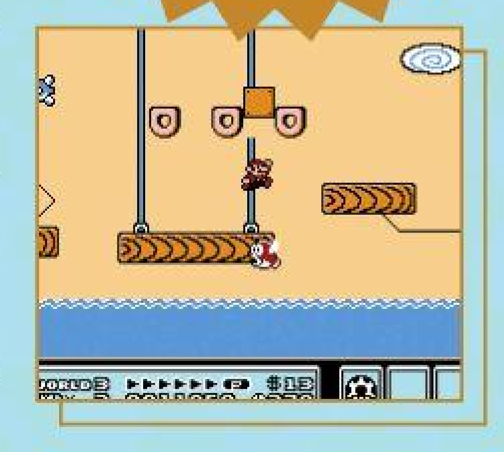
La versión japonesa de *Super Mario Bros. 2* (conocida internacionalmente como *The Lost Levels*) había sido una levísima actualización de su precedente, con suaves mejoras gráficas y algún que otro peligro nuevo (como los hongos venenosos), ofreciendo esencialmente nuevos niveles para aquellos jugadores que hubieran dominado el juego original. La diferencia con *Super Mario Bros. 3* es brutal: gráficos completamente nuevos, renovada música y efectos de sonido, una gran variedad de enemigos, power-ups y bloques... cualquier elemento de *Super Mario Bros.* había sido identificado, estudiado y mejorado en esta nueva entrega.

Todos esos elementos dieron pie a niveles increíblemente bien diseñados, de las plataformas flotantes del 1-4 a la complejidad de los cañones de la nave voladora. Muchos niveles cogen mecánicas y las implementan de todas las formas que se puede uno imaginar... más unas cuantas inimaginables. Algo tan simple como las superficies inclinadas permitieron introducir un nuevo movimiento y nuevas oportunidades para la diversión, ya que Mario podía deslizarse de culo y acabar con los enemigos solo dejándose llevar. Lo que es ciertamente asombroso es que la alta calidad y la inventiva de los diseños es tan consistente que no decae en ninguno de los ocho mundos del juego: nada menos que noventa asombrosos niveles.

Con los jugadores norteamericanos fuertemente hypeados por el avance de algunos niveles del juego en el publirreportaje de Nintendo *El Pequeño Mago*, *Super Mario Bros. 3* tenía el éxito garantizado. Aún así, fue un bombazo sin precedentes, convirtiéndose en el juego más vendido de NES de todos los que no fueron incluidos en un pack con consolas, y junto a su precedente, el único que superó los diez millones de cartuchos vendidos. El juego ha sido portado y rehecho en abundantes ocasiones, y cada vez que se reedita vuelve a ser un éxito, como los tres millones de copias que vendió cuando en Game Voy Advance, más otro millón en la Consola Virtual de Wii.

Super Mario Bros. 3 contiene todo lo que un fan de los juegos de plataformas puede desear. Si quieres un juego con controles firmes y perfectos, aquí están. Si quieres variedad, aquí hay docenas de niveles, muchísimos enemigos y power-ups para dar y tomar. Si quieres gráficos claros y atractivos y tonadillas inmortales en la banda sonora, esta bestia te los proporciona. Si hay algún videojuego que pueda considerarse perfecto, *Super Mario Bros. 3* es lo más cercano a lo que llegó a acercarse la NES... que no anda precisamente falta de juegazos.

> "En 1991, como regalo de cumpleaños, mi padre me llevó a una exposición de World Of Commodore y me ofreció comprarme lo que yo quisiera. Nos fuimos sin nada y, en su lugar, compramos *Super Mario Bros. 3*."
>
> Steve Lycett, Sumo Digital




20 AÑOS
CÓMO
PlayS
SONY
PlayStation
2
MEMORY CARD
1
MEMORY CARD

tation LO CAMBIÓ TODO

Podría decirse que mató a los salones recreativos, pero también revolucionó nuestra forma de jugar en casa. Intentamos averiguar las razones de por qué, tras veinte años, la primera Playstation se considera un hito.

En el año 2000, unos seis años después de que PlayStation llegara a Japón y con la PS2 recién lanzada, Phil Harrison, por entonces vicepresidente senior de Sony Computer Entertainment Europe, habló retrospectivamente de la ambición de una consola que hizo que se tambaleara hasta sus cimientos el dominio absoluto de Sega y Nintendo en el mercado.

Por entonces, Sega estaba apenas a unos meses de tirar la toalla, reconociendo el fracaso comercial de Dreamcast frente a su nuevo rival. La Nintendo 64 estaba a punto de ser sustituida por la GameCube. Atari llevaba un tiempo fuera de juego desde que su última consola, la Jaguar, dejó de fabricarse en 1994, y la compañía iba en ese punto a ser vendida por Hasbro Interactive a Infogrames.

Pero Harrison tenía una compañía muy distinta en mente cuando reflexionó acerca del modo en que Playstation había barrido con sus competidores, conquistando la quinta generación de consolas. "Queríamos ser los Hoover de los videojuegos," dijo, haciendo referencia a la preeminencia de la marca de aparatos de limpieza en varios países de Europa, donde sustituyó a términos más genéricos como "aspirador" para hacer referencia a las propias máquinas. "Y en cierto sentido lo fuimos".

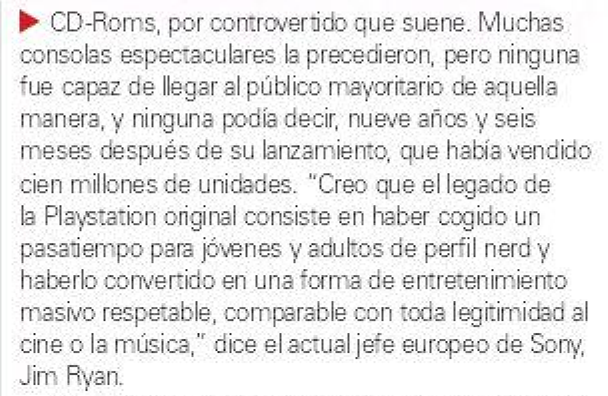
Es justo reconocer que ninguna máquina de videojuegos hasta la fecha había tenido el alcance e impacto en el mercado generalista de esta caja gris que reproducía



» [PlayStation] Hace veinte años no podíamos prever hasta qué punto este logo sería histórico.

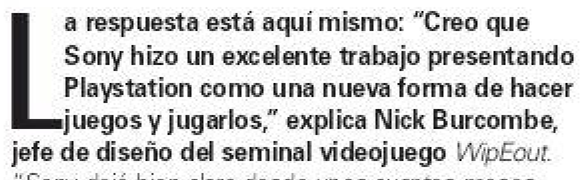


» Aunque la máquina tenía entradas para dos mandos, era posible aglutinar aún más jugadores con el Multipad.



▶ CD-Roms, por controvertido que suene. Muchas consolas espectaculares la precedieron, pero ninguna fue capaz de llegar al público mayoritario de aquella manera, y ninguna podía decir, nueve años y seis meses después de su lanzamiento, que había vendido cien millones de unidades. "Creo que el legado de la Playstation original consiste en haber cogido un pasatiempo para jóvenes y adultos de perfil nerd y haberlo convertido en una forma de entretenimiento masivo respetable, comparable con toda legitimidad al cine o la música," dice el actual jefe europeo de Sony, Jim Ryan.

¿Pero cómo una consola creada por una compañía ajena a la industria consiguió semejante impacto? ¿Cómo llegó a tener tanto éxito que los protagonistas de sus juegos ocupaban las portadas de las revistas de moda? ¿Y por qué la gente habla de la década de los noventa como la de la Generación Playstation cuando la consola solo ocupó un tercio de esa época?

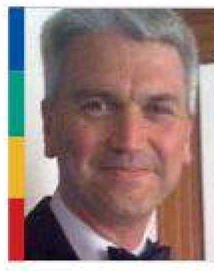


La respuesta está aquí mismo: "Creo que Sony hizo un excelente trabajo presentando Playstation como una nueva forma de hacer juegos y jugarlos," explica Nick Burcombe, jefe de diseño del seminal videojuego *WipEout*. "Sony dejó bien claro desde unos cuantos meses antes de que la consola se pusiera a a la venta que la máquina tenía una potencia nunca vista, lo que hizo que los jugadores estuvieran muy atentos, incluso a pesar de que la Dreamcast de Sega también usaba discos y movía muy bien las 3D. Dreamcast era una buena consola, pero el mensaje quedaba claro: Playstation era aún mejor. El mensaje funcionó a la perfección"

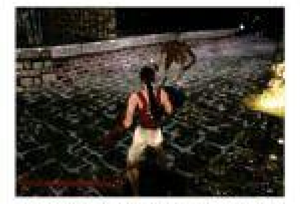
El origen de Playstation ha sido contado hasta la saciedad. Es una historia en la que intervienen dos compañías: Sony y Nintendo llegan a un acuerdo en 1988 para crear un periférico en CD-ROM para la Super Nintendo que usaría el formato "Super Disc" de Nintendo. Sony fue más allá y dio soporte en los discos al formato Video CD, decidiendo finalmente crear su propia consola, a la que llamó Play Station (con espacio), una máquina que permitía reproducir tanto CDs como cartuchos. Enseñó el artefacto, con gran fanfarria, en el Consumer Electronics Show de Las Vegas en 1991.

Nintendo decidió retroceder. Temían que Sony tirara de la alfombra bajo sus pies y se quedara con parte del pastel de la industria, así que rompieron el trato, anunciando solo un día después que estaban colaborando con un rival histórico de Sony, Philips. El presidente de Sony, Norio Ohga, no quería echar por la ventana tanto tiempo y dinero invertidos en el desarrollo de la nueva tecnología, y ordenó continuar sin el apoyo y la experiencia de Nintendo. Ken Kutaragi (de los laboratorios de investigación de Sony) recibió el encargo de desarrollar la máquina, que recibió el ▶

MARTYN BROWN
DESARROLLADOR Y CONSULTOR DE VIDEOJUEGOS
"Las 3D se convirtieron en una fiebre, especialmente con aquella demo del T-Rex. Nuestro mayor éxito, sin embargo, fue un juego en 2D: *Worms*."



PAUL RANSON
EX-EMPLEADO DE BIG RED
"Los niveles, cutscenes y música que antes había que embutir en cartuchos ahora entraban con facilidad y amplitud de medios en los discos, con los que se podía emular el estilo de las películas. PS1 fue el arranque del entretenimiento estilo Hollywood en la industria."



» [PlayStation] *Nightmare Creatures* fue uno de los primeros *survivals*.



» [PlayStation] El juego favorito de Cliff Bleszinski es *Jumping Flash*.



» [PlayStation] *Pandemonium* fue un primigenio plataformas en 2.5D.

LAS CRIATURAS

Franquicias clásicas que nacieron en Playstation.

NÚMERO DE JUEGOS
UNIDADES VENDIDAS

Franquicia	Número de juegos	Unidades vendidas
CRASH BANDICOOT	18	50.000.000
METAL GEAR SOLID	12	39.000.000
SUIKODEN	11	3.900.000
TOMB RAIDER	19	42.000.000
TONY HAWK'S PRO SKATER	17	30.000.000
TENCHU	9	4.800.000
SPYRO THE DRAGON	17	29.000.000
SILENT HILL	14	8.500.000
DRIVER	7	19.000.000
ODDWORLD	4	8.000.000

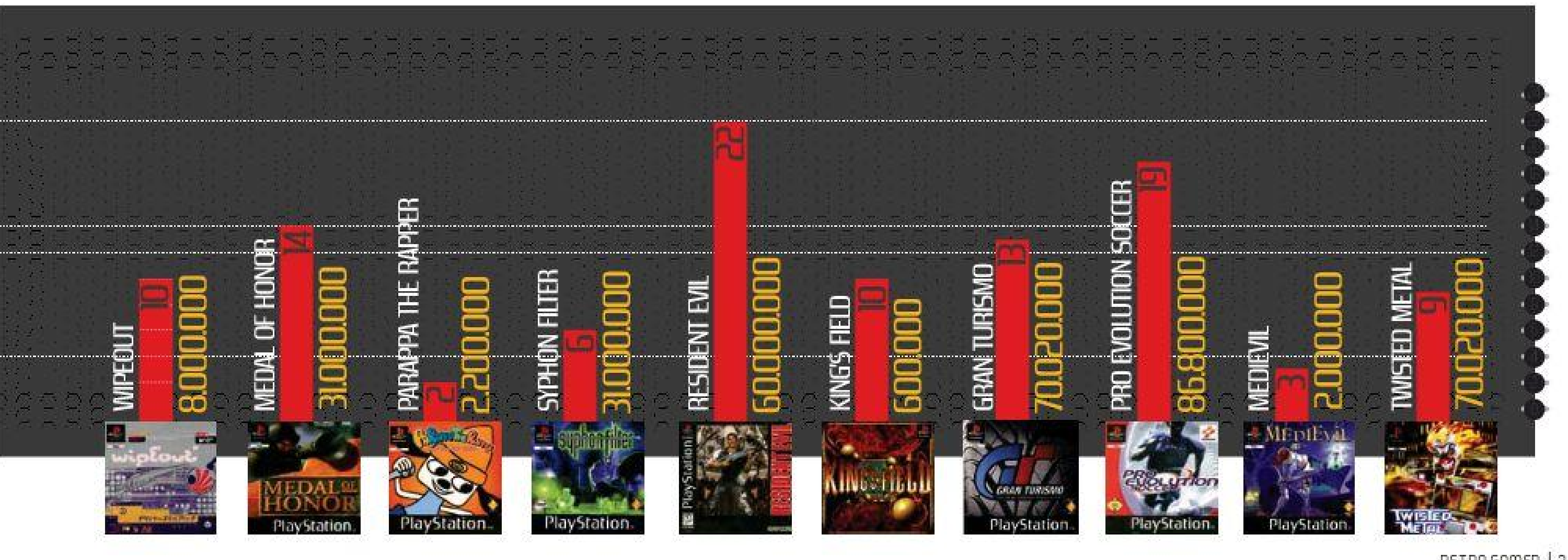
» El CD-ROM de Playstation tenía una capacidad para almacenar datos muy superior a la de los cartuchos.

DARREN FALCUS
DIRECTOR DE HIPPO ENTERTAINMENT
"La tecnología 3D y la arquitectura interna hacían que fuera más fácil desarrollar para la máquina."

» Hasta el botón de encendido conseguía resultar sexy en la nueva consola de Sony.

» Los juegos requerían una tarjeta de memoria para guardar las partidas. Un gasto extra para muchos jugadores.

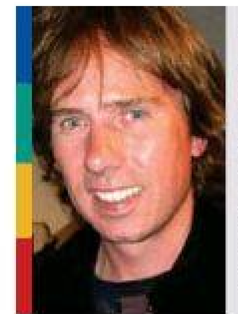
» Los puertos adicionales de la PlayStation permitían sumar periféricos a la consola.



nombre en código de PSX.

Kutaragi puso al servicio de la máquina los recursos de ingenieros que habían estado trabajando en un motor de gráficos geométricos llamado System-G y que podía mapear texturas 3D en tiempo real. En 1992 tenía un prototipo que enseñar a sus jefes, aunque no todo fue un camino de rosas. Había mucha resistencia interna a la idea, con Sony aún reticente a convertirse en un competidor activo en la industria del videojuego. Pero la tirria que Ohga le tenía a Nintendo era un motor muy poderoso.

El presidente de Sony quería machacar a Nintendo a toda costa. Mantuvo a flote el proyecto, compró el estudio de desarrollo británico Psygnosis (un movimiento revolucionario, teniendo en cuenta la reticencia de las compañías japonesas a fijarse en el exterior) y, después de unos cuantos ajustes, la máquina estaba preparada para salir a la calle, primero en Japón el 3 de diciembre de 1994 y luego en septiembre de 1995 en Estados Unidos y Europa.



DAVID DARLING
CEO DE KWALEE Y EX-JEFE DE CODEMASTERS

"Fue la primera consola propiamente con juegos en 3D que consiguió éxito masivo, y Sony animaba a los desarrolladores de forma muy activa. Era más divertido hacer juegos con modelos 3D y polígonos que con los sprites en 2D que empleamos durante años en máquinas como la Mega Drive."

La consola llamó la atención de todo el mundo. "En pocas palabras: la demo del dinosaurio," recuerda Brian Baglow, guionista del primer *Grand Theft Auto*, acerca del despliegue gráfico en 3D que Sony incluyó en un disco para aquellos que reservaron la consola. "Cuando vi aquel T-Rex me quedé de piedra."

Y no era lo único sorprendente. La Playstation (gracias a un pequeño rediseño y relanzamiento en el año 2000 que acabaría conociéndose como PSone) tenía un mando perfecto y cómodo, mucho más elegante y pequeño que el resto de pads y que sustituía las letras de los botones con formas. Tenía tarjetas de memoria externas con 15 bloques de salvado que sumaban 128k (una idea robada a la Neo-Geo), un aspecto moderno y atractivo y, sobre todo, juegos. Juegos espectaculares.

Ocho títulos estuvieron disponibles para



» [PlayStation] No hay duda del significante papel que Lara Croft jugó para encaramar a la Playstation a lo alto de las listas de ventas.

BAJO LA TAPA

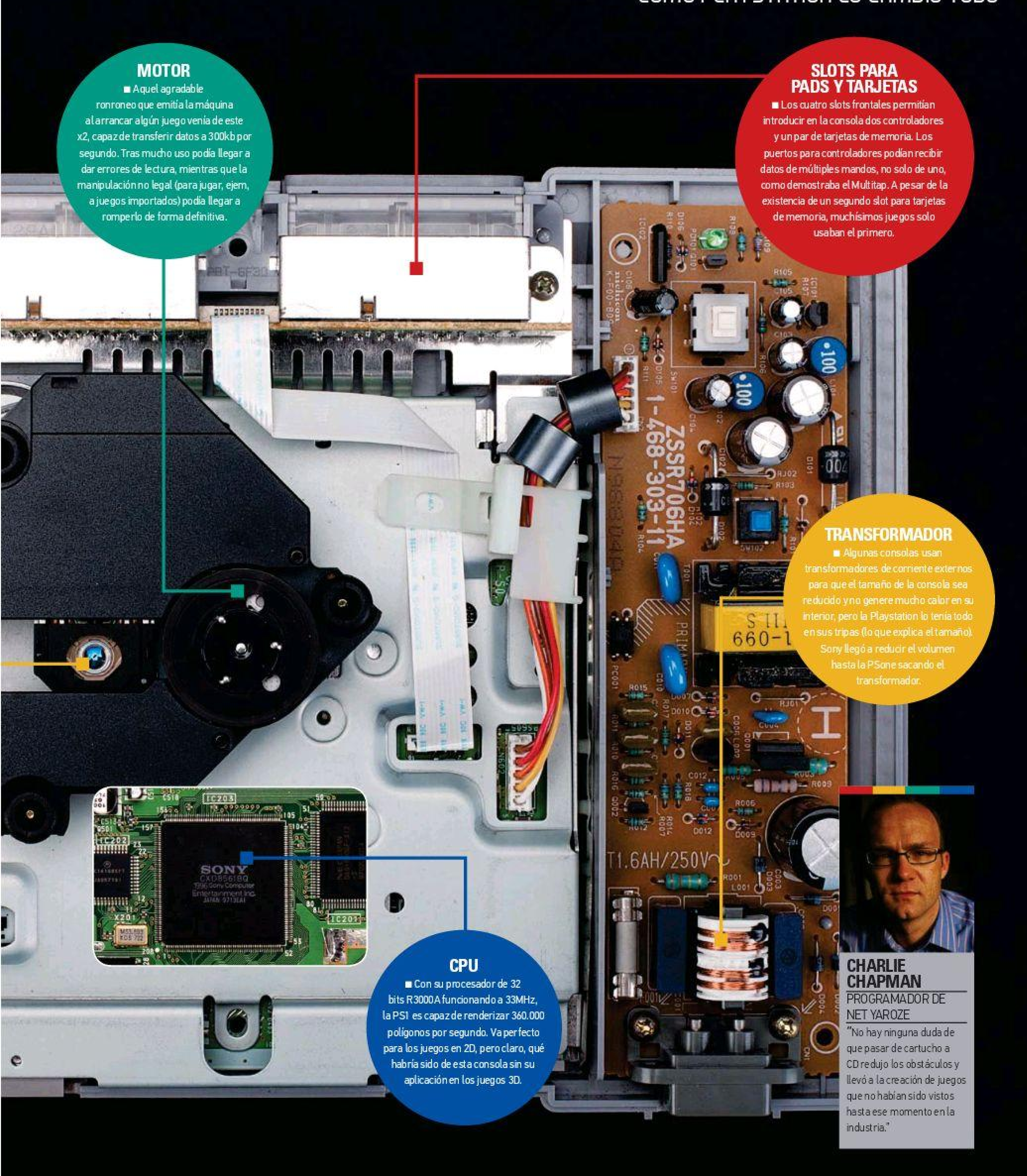
Los componentes que obraban la magia

RAM

■ La Playstation exhibía unos mayúsculos 2MB de RAM, que no es nada comparado con los estándares actuales, pero que en su día era más que suficiente. 4k adicionales de caché de datos servían para liberar algo más de memoria, a lo que se sumaba 1MB de RAM para gráficos.

LASER

■ Las consolas no se construyen nunca con tecnología de última generación, y la Playstation no fue una excepción. Cumplía su función, sin duda, pero el láser fue causa de algunos de los fallos más comunes y extendidos de la consola. Podía ser reemplazado, pero los jugadores más aguerridos solían poner antes en práctica el muy analógico sistema de arrancar la consola con distintos grados de inclinación.



MOTOR

■ Aquel agradable ronroneo que emitía la máquina al arrancar algún juego venía de este x2, capaz de transferir datos a 300kb por segundo. Tras mucho uso podía llegar a dar errores de lectura, mientras que la manipulación no legal (para jugar, ejem, a juegos importados) podía llegar a romperlo de forma definitiva.

SLOTS PARA PADS Y TARJETAS

■ Los cuatro slots frontales permitían introducir en la consola dos controladores y un par de tarjetas de memoria. Los puertos para controladores podían recibir datos de múltiples mandos, no solo de uno, como demostraba el Multitap. A pesar de la existencia de un segundo slot para tarjetas de memoria, muchísimos juegos solo usaban el primero.

TRANSFORMADOR

■ Algunas consolas usan transformadores de corriente externos para que el tamaño de la consola sea reducido y no genere mucho calor en su interior, pero la Playstation lo tenía todo en sus tripas (lo que explica el tamaño). Sony llegó a reducir el volumen hasta la PSone sacando el transformador.

CPU

■ Con su procesador de 32 bits R3000A funcionando a 33MHz, la PS1 es capaz de renderizar 360.000 polígonos por segundo. Va perfecto para los juegos en 2D, pero claro, qué habría sido de esta consola sin su aplicación en los juegos 3D.

CHARLIE CHAPMAN

PROGRAMADOR DE NET YAROZE

"No hay ninguna duda de que pasar de cartucho a CD redujo los obstáculos y llevó a la creación de juegos que no habían sido vistos hasta ese momento en la industria."

CÓMO JUGAR EMPEZÓ A MOLAR

Las razones por las que Playstation se convirtió en la consola del los noventa



ANUNCIOS

■ Tradicionalmente, las agencias de publicidad apuntaban al mismo público que los fabricantes de juguetes cuando anunciaban videojuegos. Haciendo originalísimos cortos que se distanciaban de eso, el marketing de Sony generó discusión e interés en la marca.

DISCOTECONES

■ La idea de colocar expositores en clubs nocturnos con juegos estilosos y frenéticos como *WipEout* transmitía una nueva idea: los juegos ya no son para críos, y hay mucho más en los videojuegos de lo que imaginabas.





JUEGOS CON SUSTANCIA

■ Con mucha más capacidad de almacenaje de datos, no solo los gráficos eran mejores: también los mundos de los juegos podían ser mucho más complicados que en el pasado. Solo unos pocos juegos de 16-bit pasaban de las veinte horas, pero los rolazos de Playstation llegaban a cien.

PIRATEO

■ ¿Qué mejor modo de llegar a las masas? ¡Juegos gratis! Con Internet dando aún sus primeros pasos, el precio de los CDs vírgenes en caída libre y con métodos muy sencillos para reproducir juegos copiados, es indiscutible que el pirateo de juegos tuvo mucho que ver con el boom de Playstation.





JUEGOS MADUROS

■ Según los gráficos iban mejorando, más estudios se apuntaban a contar historias más maduras y tratar temas a los que gráficos más simples quizás no harían justicia. Finalmente entramos en una época donde los juegos podían emocionar y afectar a los jugadores del mismo modo que lo hacían las películas. Eso condujo a que los juegos fueran tomados mucho más en serio como forma de entretenimiento.



FORMATO CD

■ Hasta la llegada de Playstation, ir a jugar a casa de un amigo suponía cargar con una bolsa llena de aparatosos cartuchos. Con la llegada de los datos en CD, una sola caja podía transportar toda una colección de juegos. El formato también garantizaba mejor calidad de audio.

NINTENDO/SEGA

■ Buena parte del éxito de Sony se debió a una refrescante aproximación a los juegos: sus competidores se habían estado dando cabezazos uno contra otro durante años, luchando por el mismo mercado. Eso permitió a Sony encontrar un nuevo público.

NET YAROZE

■ Net Yaroze proporcionó a programadores aficionados y estudiantes la posibilidad de crear juegos para Playstation, abriendo a casi todos los públicos las puertas de la habitualmente restrictiva escena de programación de consolas.



JUEGOS EN 3D

■ Determinados trucos de programación permitían simular 3D en hardware anterior, pero fue la escala a la que la maquinaria de Playstation era capaz de renderizar mundos y escenarios en 3D lo que hizo estallar cabezas. De acuerdo, aquellos polígonos no han envejecido bien, pero menudo impacto.



» [Playstation] Con aquellas melodías que aún tarareamos, *Parappa The Rapper* inauguró un nuevo género: la acción rítmica.



» [PlayStation] Con una intro espectacular que exhibía todo el poder gráfico de PlayStation, *Tekken II* fue una revelación.



» [PlayStation] Aunque era un lanzamiento menor, *Porsche Challenge* no tenía mal aspecto del todo.

Playstation en su primer día en las tiendas, pero uno destacó claramente sobre el resto: *Ridge Racer* de Namco. Era un simulador de conducción arcade con enormes coches en 3D, grandes circuitos, una estupenda banda sonora y voces digitalizadas. Un título ambicioso y que demostraba que los juegos podían tener tanto impacto como la música o las películas.

También era una conversión perfecta del éxito que había ingresado millones en las salas de recreativas, y ayudó a Sony a vender 100.000 consolas en su primer día en Japón. Pronto los más impacientes las estaban importando por algo menos de mil euros a Europa y Japón, y la expectación fue creciendo. Aquellos gráficos en 3D eran una auténtica revolución, y los juegos comenzaron a tener un aspecto más maduro, distanciándose del tópico de críos jugando en habitaciones a oscuras. Ahora, los adultos desde su sofá también podían jugar. "La PlayStation introdujo la idea de los juegos en 3D reales en el salón de casa y, más allá de eso, en el mercado mayoritario," dice Cliff Bleszinski, cuyo primer juego, *The Palace Of Deceit: Dragon's Plight* fue lanzado en 1991. "La PlayStation dio el salto de ser considerado un juguete al mercado de la electrónica de consumo, con un producto que era deseado tanto por los niños de 12 años como por los adultos de 35."

La clave para ello estaba en la transición de las 2D a las 3D. Antes de PlayStation, crear 3D en las consolas no era tarea fácil, pero el PC había apuntado a las posibilidades del tema con *Doom*, *Wolfenstein* y *Descent*. La SNES, por ejemplo, tenía el Mode 7 que permitía imitarlas en juegos como *Mario Kart* o *Pilotwings*, pero con limitaciones en la simulación. "Había juegos que usaban el chip SuperFX para SNES, que era un coprocesador que aceleraba las 3D que renderizaba la SNES, pero no era GPU en estado puro como en PS1," explica Michael Troughton, que trabajó en Reflections en juegos como *Destruction Derby*. "Las consolas que iban apareciendo no nos hacían la vida más fácil. La Sega Saturn era una máquina muy poderosa con dos CPUs SH2 RISC y una serie de coprocesadores dedicados para manejar audio, vídeo, sprites y polígonos, pero era muy difícil de programar," dice Michael. "Los programadores tenían poca experiencia con el manejo de varios procesadores y la PlayStation abrió las 3D a los desarrolladores, con su procesador gráfico y su motor de geometrías en hardware. De hecho, recuerdo pensar que era asombroso que que la PS tuviera la misma CPU que una estación de trabajo de Silicon Graphics carísima donde programábamos entornos 3D. Ahora casi cualquier programador con conocimientos mínimos de matemáticas puede hacer un juego en 3D."

MARTIN HOLLIS
TRABAJO EN GOLDENEYE 007

"Sony vinculó su máquina a la música y la cultura de club. Sin esos primeros pasos, hoy no existirían juegos como *Dance Dance Revolution*, *SingStar*, *Guitar Hero* o *Rock Band*."

Gracias al juego de carreras de Namco, junto a *WipEout* y *Jumping Flash*, las 3D se convirtieron en marca PlayStation, y condujeron a una enorme demanda por juegos en de ese tipo. La mayoría de los lanzamientos para la consola eran en 3D (aparte de algún *Oddworld* ocasional) y títulos como *Tekken* o *Battle Arena Toshinden* no dejaban de alimentar ese apetito.

Esto cambió los videojuegos también de otra forma. Como programar en 3D era más complejo, se necesitaban equipos más grandes. Los programadores se vieron forzados a aprender 3D porque era lo que se exigía en todas las plataformas, no solo PlayStation. "El paso a 3D supuso mucho trabajo, tuvimos que reaprender casi todo," se lamenta la mitad de equipo de los Pickford Bros, Ste Pickford, que diseñó el infantil *DragonTales: Dragon Seek*. "Los CDs de 512 MB que teníamos que llenar obligaban a crear muchos más gráficos. Era más una sensación de '¡Aaargh!' que de satisfacción."

Sony se negó inicialmente a aprobar cualquier concepto de juego en 2D, queriendo usar la belleza de los gráficos para atraer a una nueva generación de jugadores. "Eso significaba que todos los desarrolladores tenían que hacer juegos en 3D siendo novatos. Creo que eso hizo retroceder al medio durante un tiempo, porque la PlayStation poseía potencia de sobra para hacer estupendos juegos en 2D, y teníamos las herramientas," continúa Ste.

Pero según fue pasando el tiempo, los desarrolladores aprendieron. "He experimentado el durísimo trabajo que conlleva la llegada de una nueva generación de consolas," dice Michiteru Okabe, que hizo el arte y los gráficos de *Armoured Core: Master Of Arena* en 1999 y más recientemente ha producido *Resident Evil Revelations 2*. Recuerda cómo intentó reciclar texturas en un nivel enorme, quedarse sin memoria y rediseñarlo todo en el último minuto.

A pesar de los logros, la prensa mainstream tenía sus dudas en lo que respectaba a una nueva compañía que quería una porción de la tarta digital. En mayo de 1995 el *New York Times* publicó un artículo con el título "La guerra de los videojuegos se teje en el hardware" y hablaba del desafío de dominar un mercado de cuatro mil millones de dólares introduciendo "máquinas mejores y más rápidas, con microprocesadores de 32 bits que pueden gestionar gráficos en tres dimensiones y acción más rápida y compleja que las actuales consolas de 16 bits." Sony, 3DO Company y Sega fueron acusadas de querer imponer máquinas excesivamente caras. "Nintendo of America y Atari Corporation están produciendo máquinas que conservan el familiar formato cartucho y cuestan considerablemente menos," continuaba el artículo, perdiendo de vista lo realmente importante…

La unidad de CD-ROM era el elemento más importante de la máquina para Sony (que, después de todo había inventado el formato CD en 1982 en colaboración con Philips) y era también, para empezar, el motivo por el que la compañía se había involucrado en la industria. "Sony era nuestro colaborador clave cuando empezamos a desarrollar los primeros juegos en CD-ROM para Mega Drive," nos cuenta Tom Kalinske, antiguo CEO de Sega of America. "Por entonces ninguno de nosotros sabía cómo desarrollar para ese formato, pero todos pensábamos que sería estupendo poder hacerlo: era el futuro del medio."

Ayudaron los bajos costes de producción de juegos, ya que no había que invertir mucho dinero en fabricar stock de cartuchos que luego podía no venderse. "El cambio a disco era radical, pero también natural y necesario," dice Dave Ranyard, actual jefe de SCEE. "Antes de eso teníamos cartuchos, y antes máquinas dedicadas, pero la posibilidad de almacenar muchos más datos para nuestros juegos los mejoró sustancialmente en términos gráficos, musicales y de ambición. El disco es un método muy barato y eficiente de organizar montones de datos."

JAMES RUTHERFORD
PROGRAMADOR DE NET YAROZE, STUNTMAN Y DRIV3R

"Net Yaroze sumó una dimensión completamente nueva a la Playstation, y fue estupendo poder crear juegos en algo tan actual y potente. Poder tener los juegos en los discos que regalaban en las revistas era un aliciente para nosotros."

STEWART GILRAY
CEO DE JUST ADD WATER

"Hay que tener en cuenta que hace veinte años los juegos domésticos no podían generar 3D, al menos no de la misma forma que las recreativas. Así que cuando conseguimos nuestra PlayStation de importación japonesa con *Ridge Racer*, y pudimos jugarlo igual que si jugáramos el arcade, *aquello* sí que nos dejó a cuadros."

» El pad de PlayStation disfrutó de numerosas revisiones, una de ellas con la llegada de los sticks.

IMPACTO DUAL

La evolución del pad de Playstation

PLAYSTATION CONTROL PAD

■ El controlador original, y toma de contacto con esos icónicos botones con símbolos. También notable por los cuatro botones frontales, que en la mayoría de los mandos hasta entonces se limitaban a dos.



DUAL ANALOG

■ Los jugadores querían más control para jugar en 3D y el Dual Analog fue la respuesta a sus oraciones. Los juegos de acción en primer persona podían al fin ser jugados con precisión.

DUALSHOCK

■ Como el controlador previo, poseía motores en cada zona de sujección para proporcionar una suave vibración. Traía también dos botones adicionales, L3 y R3, que se activaban pulsando los sticks.

DUALSHOCK 2

■ Aunque cosmética y técnicamente era muy similar al DualShock original (de hecho, funcionaban también en PS2), aquí llegaba un cambio importante: todos los botones principales son analógicos, no digitales.



SIXAXIS

■ Entre PS2 y la esperadísima PS3 hubo una especie de ensayo recibido con espanto por los jugadores: el infausto mando Boomerang, prototipo rápidamente sustituido por un Dualshock 2 inalámbrico y con detección de mvimiento: Sixaxis.



» [PlayStation] Muchos quisieron calificar de "mascota" a Crash Bandicoot, pero lo cierto es que PlayStation no necesitaba un icono como Mario o Sonic.

El disco también servía para enviar datos directamente a la consola. Las películas podían ser reproducidas en 16 bits gracias al hardware dedicado. "Y por supuesto tenías audio de calidad digital que se reproducía directamente desde el CD en vez de una pista MIDI con instrumentos chicharreros," dice Paul Hughes. "Todo rezumaba calidad, desde la misma animación de la pantalla de arranque de la consola."

PlayStation convirtió las bandas sonoras lanzadas desde el CD en un estándar para la industria. Hasta entonces, los jugadores estaban satisfechos con la *chipmusic* que las consolas ofrecían (por estupendas que estas fueran). "Pero después de que la gente empezara a oír temas de los Chemical Brothers o Leftfield saliendo de la tele, la música clásica de los videojuegos se volvió inaceptable," dice Colin Anderson, que dirigió el equipo de sonido de DMA Design entre 1993 y 2000 antes de crear Denki, la primera compañía de juguetes digitales. "Obligó a los estudios a invertir en el audio de los juegos para dejar atrás la *chipmusic* y pasar a la calidad de CD en las bandas sonoras," continúa. "Disfruté de un asiento en primera fila en esa montaña rusa particular cuando trabajábamos en el diseño de sonido de un juego que acabaría siendo *Grand Theft Auto*. Cuando empezamos el desarrollo creíamos que íbamos a usar *chipmusic*, pero a los seis meses se hizo evidente que necesitábamos potenciar determinados aspectos del juego si queríamos ser competitivos. *WipEout* fue la puntilla que me ayudó a convencer a mi jefe, Dave Jones, de que DMA necesitaba su propio estudio de música."

PlayStation se zambulló en la cultura moderna como nunca una consola de videojuegos había hecho antes, apareciendo en revistas de tendencias y haciendo que los famosos jugaran y se convirtieran en la mejor campaña publicitaria. Porque era lo que se llevaba.

La música y PlayStation, particularmente, parecían estar hechas la una para la otra. Los desarrolladores comenzaron a experimentar con el audio, convirtiéndolo en el núcleo de juegos como *Vib-Ribbon* o *PaRappa The Rapper*, predecesores de la fiebre por los juegos rítmicos como *Dance Dance Revolution*. La consola también se aprovechó de la moda noventera de la música techno y house, y su imagen se asoció a la cada vez más importante cultura de club y el sonido de gente como Orbital o Leftfield.

En Liverpool, ciudad donde nació *WipEout*, el emergente discotecón Cream ponía música a todo volumen, cegaba con luces estroboscópicas a sus clientes, los hacía bailar al ritmo de cuádruples bajos enloquecedores, y cuando estos se cansaban de dar brincos, siempre había unos puestos con consolas para jugar. Este esquema se repitió en clubs de todo el país. "Sabíamos que algo significativo en relación con los videojuegos había cambiado," continúa Nick Burcombe, que hoy dirige Playrise Digital. "Fue todo bastante asombroso, en realidad."

En Londres, Nueva York, Tokyo y cientos de otras ciudades, los jovenzuelos que frecuentaban las discotecas se relajaban, entre set de DJ y set de DJ, con unas partidas a *Virtua Fighter* o *WipEout*, que fue el primer juego que incluyó música licenciada en su banda sonora. "PlayStation estaba sacando los juegos de los dormitorios e introduciéndolos en el consumo masivo de una forma que ninguna otra marca había podido hacer antes," dice Colin. "Eso es lo que cambió los juegos para siempre. No fue el hardware."

Esta agresiva infiltración, sumada a un acercamiento al marketing salvajemente distinto a todo lo que se había visto antes, reposicionó los videojuegos como algo que volvía a molar, que volvía a ser moderno, agresivo y no infantil. "En el momento del lanzamiento de la consola, yo estaba estudiando en la universidad y siempre había jugado a videojuegos, desde los primeros días de los salones recreativos," dice Dave. "Me encantaba pasar horas jugando a *Space Invaders* o *Galaxians* y antes de la llegada de la Playstation, eso me convertía en un paria. Pero esta consola

DUALSHOCK 3

■ Según los costes fueron cayendo y la tecnología mejorando, Sony se pudo permitir reintroducir la vibración en el Sixaxis y nació DualShock 3. Pronto se convirtió en el pad estándar para PS3 y Sixaxis dejó de fabricarse a mediados de 2008.



DUALSHOCK 4

■ La primera evolución total en la vida del DualShock, con novedades para PS4. El control por movimiento del Sixaxis aún permanece, a lo que se suma una luz que facilita la inmersión e interactúa con la cámara, más un pad táctil y un botón de Compartir.



EXTRAS BÁSICOS

Seis de los mejores periféricos de Sony.

x5 images © Evan-Amos

POCKETSTATION

■ Un dispositivo portátil similar al VMU de Dreamcast, y que nunca vio la luz fuera de Japón. Más de cincuenta juegos podían interactuar con este interesante dispositivo, que se conectaba a la consola a través del puerto de la tarjeta de memoria y tenía su propia pantalla LCD.

MEMORY CARD

■ Los cartuchos permitían, en algunas ocasiones, salvar datos en una memoria interna, pero el CD no permitía semejante lujo. La solución fue un formato propietario (la maldición de Sony), una tarjeta con 1MB y quince bloques de guardado.

MULTITAP

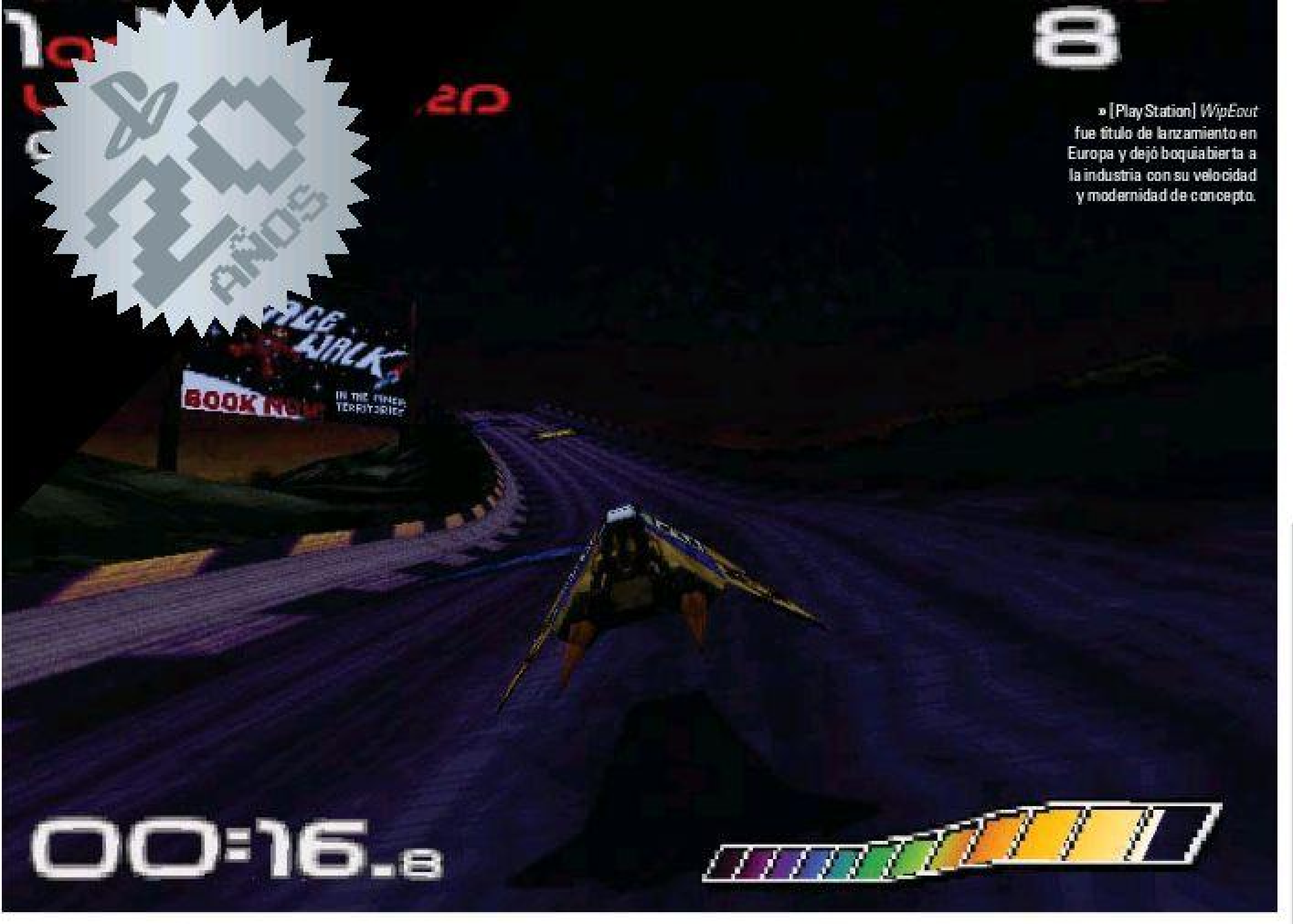
■ Dos puertos para controladores no bastaban para disfrutar en toda su gloria de cosas como *Micro Machines V3* (cuyo predecesor tenía puertos adicionales en el propio cartucho) o *Bomberman*. El Multitap lo solucionaba.

GUNCON

■ Las recreativas con pistola de luz estaban de moda y este accesorio, originariamente creado para disfrutar de *Time Crisis* en casa, acabó siendo una de las mejores aproximaciones domésticas a la experiencia de un arcade.

GAMESHARK

■ Conectándolo al puerto paralelo de la consola, este artilugio para tramposos permitía activar trucos, alterar elementos de los juegos o incluso acceder a contenido que no estaba en el juego final, como escenas adicionales de *Final Fantasy VII*.



» [PlayStation] *WipEout* fue título de lanzamiento en Europa y dejó boquiabierta a la industria con su velocidad y modernidad de concepto.


» [PlayStation] La secuela de *Flashback Fade To Black* solo fue lanzada en PlayStation y PC.

cambió todo eso: de repente los videojuegos molaban. No hablo de algo "aceptable": molaban de la misma manera que molaba la cultura de club. Con una banda sonora en la que participaba lo mejorcito de los artistas tecno y DJs del momento, los videojuegos entraron a formar parte de esta subcultura. Lo que acabó llevando a un aceptamiento mayoritario de las consolas en general."

De este modo, la consola parecía atraer a público adulto, una estrategia que había iniciado Sega pero que Sony perfeccionó. Uno de los nombres clave para ello fue Steve Race, jefe de Sony Computer Entertainment of America. Race había trabajado a las órdenes de Kalinske en Sega y no tenía problemas con competir con antiguos colegas (de hecho, su momento de gloria fue en el primer E3 de Los Angeles, justo después de que Sega anunciara el precio de 399 dólares para la Sega Saturn; él subió al escenario, musitó simplemente "299 dólares" y se fue entre aplausos). "Steve conocía nuestra estrategia de intentar conquistar a un público más maduro siendo agresivos y competitivos con la publicidad," continúa Tom Kalinske. "Sabía que haríamos cualquier cosa para convertirnos en una marca 'cool', y usó muy bien nuestras propias armas. Pero tampoco creo que Sony fuera mucho más allá de copiar un montón de estrategias de marketing que ya habíamos hecho en Sega con Mega Drive." Aún con todo, Sony llevó su marketing a otro nivel.

Aunque muchos anuncios se dirigían a los niños (los anuncios de *Croc* aparecieron en autobuses escolares), títulos como *Resident Evil* estaban claramente dirigidos a un público más mayor, y los desarrolladores intentaron aprovechar este cambio de objetivo. El polémico publicista Max Clifford usó la prensa sensacionalista para llamar la atención sobre títulos polémicos. Juegos como *Grand Theft Auto* o *Cool Boarders 2* llegaron a la prensa gracias a slogans como"te pondrá más que el anterior" (en un juego de palabras que relacionaba videojuegos y drogas con "get higher" que Darren Carter, jefe de producto en SCEE, defendió afirmando que así era como los snowboarders hablaban).

Uno de los anuncios más memorables, sin duda, fue el famoso *Double Life*, de la agencia TBWA. Escrito por James Sinclair, se convirtió en un clásico gracias a un monólogo en el que varios jugadores contaban que habían hecho en su tiempo libre, en un texto de tintes violentos y todo al épico ritmo del *Requiem* de Fauré, hasta que se descubre que de lo que están hablando es de su vida como jugadores de PlayStation.

Sony iba al grano. Su objetivo era "ir más allá de la base de consumidores de adolescentes marginados y dando cierta aceptabilidad y dignidad a la afición, hasta entonces ausente en el sector." En su idea original, Sinclair mostraba a policías cometiendo delitos y sacerdotes cayendo en todo tipo de pecados ("eso acabó suavizándose... inevitablemente," nos cuenta). La idea era que la gente, los jugadores fueran el auténtico centro de los juegos, y no había ningún tipo de vídeos procedentes de títulos concretos. "La imaginación es el elemento más poderoso de la experiencia de jugar, más que los gráficos, los efectos de sonido o la atmósfera. La imaginación es lo que introduce en la acción," dice James del anuncio. "Incluí en el texto algunas palabras y frases hechas con un toque anacrónico. Esto consiguió dotar al anuncio de una atemporalidad que le ha beneficiado con el paso del tiempo."

Pese a todo, independientemente de todas estas maniobras publicitarias, Sony estaba poniendo los juegos en el centro de todo, procurándose títulos de tanto impacto como *Tomb Raider*. El segundo y tercer título de la serie tuvieron como principal hogar la consola de Sony, y beneficiaron la venta del hardware. "Recuerdo probar el primer *Tomb Raider* cuando preparábamos *GTA* y empezar a soltar palabrotas'," afirma Brian acerca del impacto que tuvo el juego.

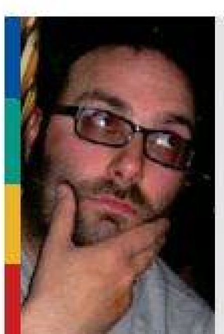
Pero no era complicado convencer a las compañías de que se sumaran al proyecto. "Sony ofrecía a los desarrolladores mejores tratos que sus competidores," dice David Banner, que trabajo en *Tomb Raider* como testeador. "Daban mejores royalties y hacían buena promoción. Entendían que la mejor consola se define por su contenido, y que cuantos más desarrolladores tuvieran a bordo, más títulos tendría el consumidor a su disposición. Nintendo y Sega confiaban primordialmente en juegos desarrollados internamente, mientras que Sony supo ver el potencial de abrir el desarrollo a terceros."

Estas compañías third-party aprovecharon la oportunidad, entendiendo lo que podía beneficiarles una consola con semejante base de usuarios. Programadores y grafistas buscaron nuevas formas de programar en 3D y exploraron modas del momento, como los deportes extremos, generando franquicias como *Tony Hawk's Pro Skater*. Con el paso de los años, los desarrolladores también fueron envejeciendo, y quienes empezaron en el sector como recién licenciados vieron en la consola una oportunidad de tener un trabajo estable. "Dos de los programadores de *Destruction Derby* aún no habían cumplido los veinte. Eso sería imposible hoy," dice Michael.

Sony también comenzó a acoger en su seno a desarrolladores independientes y más modestos con el lanzamiento de un kit llamado Net Yaroze. El problema con consolas anteriores era el coste del desarrollo en sistemas cerrados. Pero con Net Yaroze, cualquiera podía ponerse a programar, y muchos de aquellos juegos acababan en la portada de la *Official PlayStation Magazine* que, gracias precisamente a los discos que regalaba, llegó a vender 450.000



» [PlayStation] *Ridge Racer Revolution* fue la secuela, con coches como cajas de zapatos, de *Ridge Racer*. La mecánica permaneció intacta.



STEVE LYCETT SUMO DIGITAL

"Para entender el impacto, tienes que recordar hasta qué punto cuándo pusiste las manos sobre una PlayStation te pareció una revelación en muchos frentes. Primero, era la primera consola dedicada al 3D (en una era previa a los gráficos acelerados de PC, además). Por eso, los resultados que se podían conseguir rápido y sencillo iban muy por delante de los de cualquier otra máquina. Además, habiendo pasado tanto tiempo trabajando con la limitada capacidad de los cartuchos, pasar a tener un CD que podías llenar y encima andar sobrado de memoria (2MB era mucho por entonces) abría la puerta a niveles más grandes, mejor audio y una presentación y cutscenes mucho más cuidados. Todo ello ya existía por separado, pero fue la PlayStation la que lo puso todo junto en un paquete completo y poderoso."

20 MOMENTAZOS DE LA HISTORIA DE PLAYSTATION



SONY SE EMANCIPA

1 Después de intentar llegar a un acuerdo para desarrollar con Nintendo una unidad externa de disco para SNES, Nintendo hizo pública una asociación con Philips que acabó quedando en nada. El trabajo de Sony no fue en vano: las bases para la PlayStation se habían asentado.

CLAVANDO EL ARCADE

2 Échale un vistazo a las revistas de la época y verás el término 'arcade perfect' usado muy a la ligera. Pero con *Ridge Racer* y muchos ports de recreativa que le siguieron, el término es bastante exacto.

CD = MÁS ESPACIO, JUEGOS MÁS GRANDES

3 Los cartuchos solo permitían el almacenaje de una cantidad muy limitada de datos, y no era sencillo acceder a varios de forma inmediata. El compact disc cambió esto, generando juegos que a veces se extendían en cinco discos.



SERIE PLATINUM

4 Con los videojuegos convertidos en un medio cada vez más popular, Sony tuvo la inteligente idea de crear la gama Platinum, rebajando precios y multiplicando las ventas..

HAZ TU JUEGO

5 Net Yaroze es una de las innovaciones de hardware más interesantes de la historia del medio, una consola de desarrollador que permitía que cualquiera programara juegos. Y los mejores, a la Revista Oficial.

FINAL FANTASY EVOLUCIONA

6 La única forma de que algo tan épico como la serie de RPGs de Square evolucionara era pasarse a las 3D y crecer de tamaño, algo imposible en formato cartucho. Con Nintendo apoyando aún el antiguo formato, Square decidió tratar con Sony.

OJO AL MERCADO

7 Inteligentes campañas publicitarias convirtieron a PlayStation en la marca más atractiva de la industria con unos pocos anuncios. Así comunicó la idea de que jugar era algo más que un pasatiempo para solitarios.

JUST DANCE

8 Las alfombras de plástico barato no eran nada comparadas con las espectaculares recreativas de baile de la época, pero qué demonios: el placer de bailar en tu habitación... nada mejor que pasar una tarde pisando flechas.

EL CAMBIAZO

9 Chips aparte, ¿quién no conocía el truco del cambio rápido para jugar a copias ilegales y juegos de importación? Anda que no hubo consolas que empezaron a echar humo con eso...

VERSIÓN MINI

10 Una versión revisada de la PlayStation conocida como PSone fue lanzada en 2000, y llegó con un tamaño más reducido y menor coste. También acabó como muchos de los más populares métodos de pirateo.

EL HURACÁN GTA3

11 Las orgías criminales de DMA eran divertidas, pero *GTA* no fue un éxito hasta que no llegó el realismo y el mundo abierto.



GAMEBOY NO DEJA DORMIR A SONY

12 Los planes de Sony para PSP eran simples: acabar con el dominio de Nintendo en el mercado de las portátiles ofreciendo un sistema de bolsillo con juegos equiparables a las consolas de sobremesa. A pesar de éxitos como *Monster Hunter*, ni PSP ni Vita terminaron de conseguirlo.

SALTO AL DVD

13 Hacer del DVD el formato principal para los juegos de un catálogo era arriesgado, pero también hizo de PS2 uno de los reproductores de DVD más baratos del mercado. Y también servía para jugar...

EL AÑO DEL MAL

14 Los modelos originales de PS3 fueron víctimas de un extraño bug el 1 de marzo de 2010, cuando un error en el reloj interno de la consola las hizo creer que ese año había que saltárselo, e implosionaron por un día.

SONRÍE.

15 El éxito de EyeToy hizo creer a muchos (incluida la competencia de Sony) que la detección de movimiento era el futuro. Pocas veces nos hemos alegrado tanto de un error generalizado en el sector.

599 DÓLARES

16 El anuncio de que para comprar una PS3 iba a hacer falta un segundo trabajo no ayudó a disparar las ventas de salida, y Sony tuvo que emplearse a fondo para acercarse a las cifras de 360.

PSN HACKEADA

17 En abril de 2011, la red PSN fue hackeada y salieron a la luz detalles de las cuentas de 77 millones de usuarios. La caída duró varias semanas, y aunque fue un pequeño desastre, enseñó a Sony algunas lecciones valiosas sobre seguridad... que no le han servido de demasiado a la división de cine de la compañía.

PS PLUS

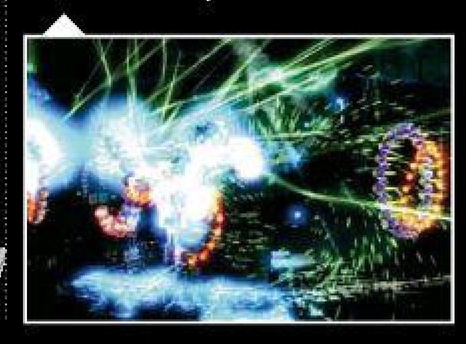
18 Aunque la idea de un online de pago de Microsoft se ha acabado imponiendo, Sony le adelantó por la izquierda con la idea de regalar juegos a sus suscriptores. Es una alegría mensual (copiada por Microsoft) y un balón de oxígeno para Vita y PS3.

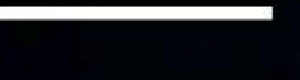
ARRASANDO EL E3

19 El E3 de 2013 será recordado por muchos como aquel en el que Sony barrió el suelo con la competencia, especialmente con una despistadísima Microsoft, cuyas ideas se vieron contrarrestadas por Sony, dispuesta a recuperar la preeminencia en el sector a cualquier precio.

ROMANCE INDIE

20 Pienses lo que pienses del catálogo de triples-A de PS4, desengáñate: el de indies es superior. De *Resogun* y *Oddworld* a *Grim Fandango* y *Final Fantasy VII* (un port de PC, sí, pero mejor que nada), Sony está manteniendo vivo el estilo de la vieja escuela.



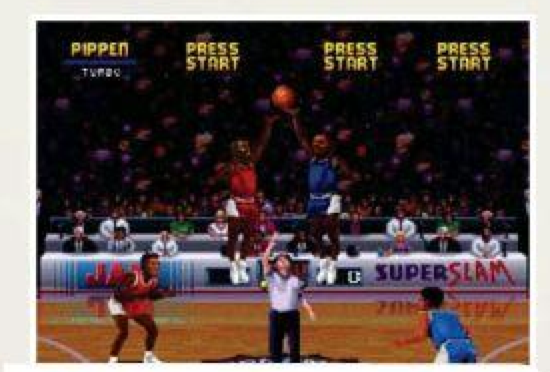


PARRILLA DE SALIDA

Los primeros juegos de PlayStation tienen ya dos décadas. Veamos cómo aguantan el paso del tiempo.

KILEAK: THE BLOOD

"Hace veinte años no impresionó a nadie así que hoy día, menos áun. Los gráficos de baja calidad y los controles imposibles tienen cierto encanto, pero la mecánica es impracticable." **DARRAN**



NBA JAM: TOURNAMENT EDITION

"Visualmente no propone demasiadas mejoras con respecto a entregas de la generación anterior, pero en términos de mecánica, aún aguanta hoy día como un estupendo juego de baloncesto para jugar acompañado." **JON**



STREET FIGHTER: THE MOVIE

"Muy recordado por las razones equivocadas. Las animaciones son paupérrimas, el nivel de dificultad es desorbitado, y aunque no es un desastre como *Toshinden*, sigue siendo un título mediocre y no muy memorable." **DARRAN**

JUEGOS DE LANZAMIENTO*

- **A-TRAIN IV EVOLUTION** JAPÓN
- **BATTLE ARENA TOSHINDEN** EEUU/EUROPA
- **CRIME CRACKERS** JAPÓN
- **ESPN EXTREME GAMES** EEUU
- **GOKUJÖ PARODIUS DA! DELUXE PACK** JAPÓN
- **KILEAK: THE BLOOD** EEUU/EUROPA
- **MAHJONG GOKU SKY** JAPÓN
- **MAHJONG STATION MAZIN** JAPÓN
- **NBA JAM: TOURNAMENT EDITION** EEUU/EUROPA
- **NEKKETSU OYAKO** JAPÓN
- **POWER SERVE 3D** EEUU
- **THE RAIDEN PROJECT** EEUU
- **RAPID RELOAD** EUROPA
- **RAYMAN** JAPÓN
- **RIDGE RACER** EEUU/EUROPA
- **STREET FIGHTER: THE MOVIE** EEUU/EUROPA
- **TAMA** JAPÓN
- **TOTAL ECLIPSE TURBO** EEUU/EUROPA
- **WIPEOUT** EUROPA

*SONY NO POSEE LISTAS COMPLETAS DE LANZAMIENTO DE PS, PERO LA INVESTIGACIÓN SUGIERE QUE ESTA LISTA ESTÁ COMPLETA.

RAPID RELOAD

"No es tan bueno como *Gunstar Heroes*, al que claramente trata de imitar, pero sigue siendo un buen pegatiros que posiblemente es más apreciado hoy que cuando salió a la venta." **NICK**



CHARLES CECIL

REVOLITION SOFTWARE, CREADOR DE BROKEN SWORD

"La PlayStation rezumaba sex-appeal. Sony consiguió con sus inspiradas campañas de marketing que jugar a videojuegos fuera moderno de nuevo. El equipo de Sony era asombroso, un pequeño grupo de gente creativa e inspiradora que redefinió la industria escribiendo de nuevo las reglas de juego. Los dos títulos de *Broken Sword* fueron muy bien recibidos. PlayStation inauguró una nueva era."

BATTLE ARENA TOSHINDEN

"En su día quedé muy impactado con este juego, pero, aunque visualmente es estupendo, no se juega demasiado bien. Es fácil ver por qué *Tekken* acabó siendo más popular..." **NICK**

ejemplares. "Usábamos la Net Yaroze para enseñar programación de consolas en la Universidad de Abertay en Dundee, en un momento en el que era muy complicado conseguir kits de desarrollo con propósitos educativos," dice el profesor Ian Marshall, cuyo departamento recibió cuarenta kits de Net Yaroze. "Era tan similar a los kits de desarrollo completos que hacer luego la transición desde Net Yaroze no llevó demasiada reeducación a los alumnos."

De ese modo, igual que los ordenadores de 8 bits sirvieron para educar en sus casas a muchos programadores de las siguientes generaciones de la industria, Net Yaroze contribuyó a la educación de muchos desarrolladores actuales. Mitsuru Kamiyama, por ejemplo, creó el RPG *Terra Incognita* y acabó trabajando en la franquicia *Final Fantasy* que, pese a debutar en NES, obtuvo un gran éxito en PlayStation.

Final Fantasy, por cierto, fue solo una de las grandes sagas que convirtieron a Playstation en un éxito. Mientras Nintendo seguía concentrado en Mario y Sega en Sonic, Sony no tenía una mascota como tal, pese a los desesperados intentos de algunos jugadores de endilgarle esa tarea a Crash Bandicoot. En vez de eso, Sony tenía franquicias de tanto éxito como *Resident Evil*, *Tomb Raider*, *Tekken*, *WipEout*, *Driver*, *Grand Theft Auto* o *Gran Turismo*, que vendió más de diez millones de copias.

PATRICK BUCKLAND
CEO DE STAINLESS GAMES

"Estuve implicado en la preparación del lanzamiento. Sony no quería caer en los mismos errores que CDi y 3DO y se olvidaron de intentar convertirse en un dispositivo multimedia, centrándose más en su naturaleza como consola de juegos. También se fijaron en lo que Sega había hecho con la Mega Drive e hizo de Playstation una consola de la que no te avergonzabas."

Lo más sorprendente de todo era que el ansia por los juegos no cesaba, independientemente de las características de la consola en sí. En mayo de 1988, Chris Deering, presidente de Sony Computer Entertainment Europe, dijo que se vendían cinco o más juegos por cada PlayStation, "un cincuenta por ciento mejor, como mínimo, que en la época de los 16 bits". Por entonces la edad media de un jugador de PlayStation era de 22 años. Sony estaba conservando a los jugadores de los ochenta mientras atraía a gente nueva.

Sony continuó innovando. Mejoró el Rumble Pak de Nintendo 64 en 1998 con el DualShock y su vibración, y creó la serie Platinum para juegos que llevaran en tiendas un tiempo y hubieran vendido más de 150.000 copias, abaratando aún más los costes del juego en consola. Algunos de los éxitos de la línea incluyeron *TOCA*, *Die Hard Trilogy*, *Fade To Black*, *Formula 1*, *Time Crisis*, *Micro Machines V3* o *V-Rally*. Además, la PlayStation supo no desfondarse, y los juegos lanzados al final de la vida de la consola seguían siendo de gran calidad. "Sony saltó al negocio de los videojuegos, lo dinamitó y tuvo un éxito comparable al de Apple cuando entró en el negocio de la música portátil," dice Michael Troughton. "La marca era moderna, la máquina era potente, la tecnología era buena, el modelo de negocio excelente y el sentido de la oportunidad el apropiado. Todo ello convirtió a la consola en un auténtico éxito." ★



RIDGE RACER

"¡Riiiiiidge Raaaaaaacer! Solo hay un circuito, pero... ¡menudo circuito! Aún hoy es fácil de controlar, la banda sonora sigue siendo muy evocadora y se puede seguir intentando mejorar los tiempos." **DARRAN**



JUMPING FLASH

"Un juego que resulta tan estrafalario hoy como lo fue en su día, y que causó cierto impacto por su originalidad. La banda sonora también es muy digna de mención." **JON**



Los 20 juegos de PlayStation

A LOS QUE NUNCA HAS JUGADO



Aunque fue una máquina de gran éxito, hay más detrás de PlayStation que una mera lista de superventas. Por ejemplo, esta veintena de joyas escondidas que quizás desconozcas...

Rapid Reload

■ **DESARROLLADOR:** MEDIA VISION ■ **AÑO:** 1995 ■ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

20 **Este pegatiros estuvo** presente en el lanzamiento europeo de Playstation, pero fue ignorado por un público ansioso de juegos 3D, la gran novedad del momento. Es una pena: aunque gráficamente solo está levemente por encima de lo que es capaz de hacer una SNES, el juego en sí es una fiesta. Los desarrolladores de Media Vision estaban claramente influidos por el *Gunstar Heroes* de Treasure (bastante obvio el guiño del título original japonés: *Gunner's Heaven*), y aunque no llega a la grandeza del clásico de Mega Drive, comparte algo de su encanto con masacres multitudinarias y algunas armas impresionantes. No abundan las copias PAL, pero debería serte sencillo rastrear un ejemplar japonés.

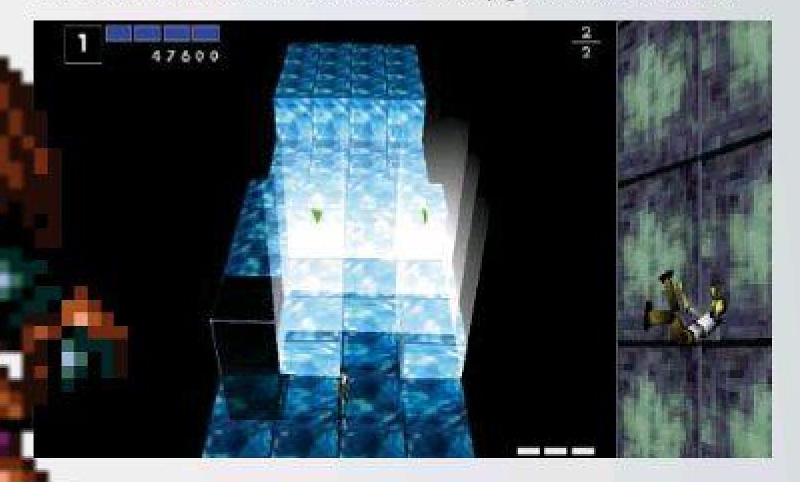


Kurushi

■ **DESARROLLADOR:** G-ARTISTS

■ **AÑO:** 1997 ■ **GÉNERO:** PUZZLE

19 ***Kurushi* disfrutó de** una distribución relativamente amplia gracias a su presencia en discos con demos, pero muy poca gente llegó jugarlo. En una plataforma de bloques flotantes, tienes que sobrevivir eliminando oleadas de éstos antes de que te aplasten, esquivando los bloques negros que penalizan. Si fallas, la plataforma se estrecha, dejando menos espacio para maniobrar. Un puzle peliagudo y de opresiva atmósfera gracias a su sobria estética: en pantalla solo estáis tú, los bloques y la oscuridad sin fin que espera por debajo. Hay una secuela titulada *Kurushi Final*, que suma al modo clásico unas cuantos modos extras destinados a los jugadores más hardcore.



"Kurushi es un puzle singular, de opresiva atmósfera gracias a su oscura estética"



Pepsiman

■ **DESAR.:** KID ■ **AÑO:** 1998 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS

18 **Muchos años antes** de que juegos como *Temple Run* popularizaran el subgénero de las carreras infinitas en los dispositivos móviles, los jugadores japoneses pudieron experimentar una primera aproximación en forma de triquiñuela publicitaria. *Pepsiman* es un héroe prácticamente mudo que debe correr de un punto a otro de grandes escenarios para asegurarse de que la gente está bien surtida de Pepsi. Por suerte, el juego es consciente de su naturaleza esencialmente chorra, y abunda en situaciones ridículas (a veces Pepsiman debe correr atascado en un cubo o perseguido por una lata gigante). Eso sí, no te esperes una mecánica asequible y facilona tipo móvil.



Tombi!

■ **DESARROLLADOR:** WHOOPEE CAMP ■ **AÑO:** 1997 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS

17 **Los Koma Pigs** han robado un brazalete al abuelo de Tombi, y hay ciertas cosas que no se pueden tolerar. Nuestro héroe de pelo rosa se embarca en una peligrosa búsqueda de bisutería en la que saltará sobre los cerdos y los despachará de forma algo troglodita, pero claro, es lo que toca. Esta aventura plataformera no se divide en niveles y recuerda más bien a los últimos juegos de *Wonder Boy*, ya que es una sola y larga aventura en la que andarás detrás de varios objetivos simultánemente.

La gran calidad de la primera aventura de Tombi no garantizó unas ventas extraordinarias, y de nuevo se le ninguneó por lo que parecía ser una mera actualización 3D de una mecánica 2D. Poco después llegaría una secuela con gráficos completamente 3D, pero tampoco consiguió grandes cifras y Whoopee Camp desapareció poco después. Los dos *Tombi!* han quedado como caros y extraños juegos que puede cotizarse a más de 50 euros.







World's Scariest Police Chases

■ **DESARROLLADOR:** UDS ■ **AÑO:** 2001 ■ **GÉNERO:** CONDUCCIÓN

16 Aunque el lanzamiento de PlayStation 2 en el año 2000 sacó del centro de atención a su hermana mayor, la pimera Playstation aún tenía por delante unos cuantos años de dar guerra. Esta excelente e infravalorada licencia televisiva en formato de juego de conducción es buena prueba de ello: se juega un poco como *Driver*, pero con el jugador haciendo de policía. Perseguir delincuentes y sacarlos de la carretera a golpes es tu principal misión en un juego que te permitirá abatir a tiros a otros conductores si se resisten demasiado. John Bunnell, presentador de la serie original de televisión en la que se inspira el juego, presta aquí su dramática voz retransmitiendo las misiones. Es fácil ningunear este título por su condición de *exploit*, pero dale una oportunidad: te sorprenderá favorablemente.

Suzuki Bakuhatsu

■ **DESAR.:** SOL ■ **AÑO:** 2000 ■ **GÉNERO:** PUZZLE

15 A veces es duro ser mujer en Japón. Te levantas por la mañana pensando que va a ser un día relativamente normal, intentas comerte una naranja para desayunar, pero resulta que es una bomba. Por suerte, nuestra heroína es hija de un experto desactivador de explosivos, lo que nos viene fenomenal porque la chica no deja de encontrar bombas camufladas de objetos cotidianos. Y sí, estamos ante otra rareza japonesa con cinemáticas estilizadas y objetivos estrafalarios.

La mecánica del juego obliga a inutilizar las bombas quitando tornillos y cortando cables de artilugios cada vez más complejos. Algunos movimientos impedirán hacer otros, así que hay que considerar todas las opciones antes de actuar, por supuesto, bajo estrictos límites de tiempo. Abundancia de trampas lógicas y callejones de salida para un juego que solo podrás conseguir a través de importación, que solo posee textos en japonés, pero que es lo suficientemente intuitivo como para no darte problemas aunque no sepas ni decir *arigato*.





Incredible Crisis

■ **DESARROLLADOR:** POLYGON MAGIC
■ **AÑO:** 1999 ■ **GÉNERO:** PARTY

14 Igual has tenido un mal día en el trabajo, pero nada comparable a la jornada que ha padecido el pobre Taneo. Las cosas comienzan a torcerse cuando un enorme globo irrumpe en su oficina, pero la cosa no se queda ahí: ascensores enloquecidos, ambulancias fuera de sí, ligoteo con colegas... Esta divertidísima colección de minijuegos no tardó en alcanzar en su día una merecida consideración de culto gracias a su variedad (24 minijuegos en total) y sentido del humor, reforzado no solo por el delirio de las pruebas sino por unas buenas dosis de excelente humor visual. Por extraño que parezca, el juego llegó a venderse en todo el mundo, así que no te resultará muy difícil localizarlo.

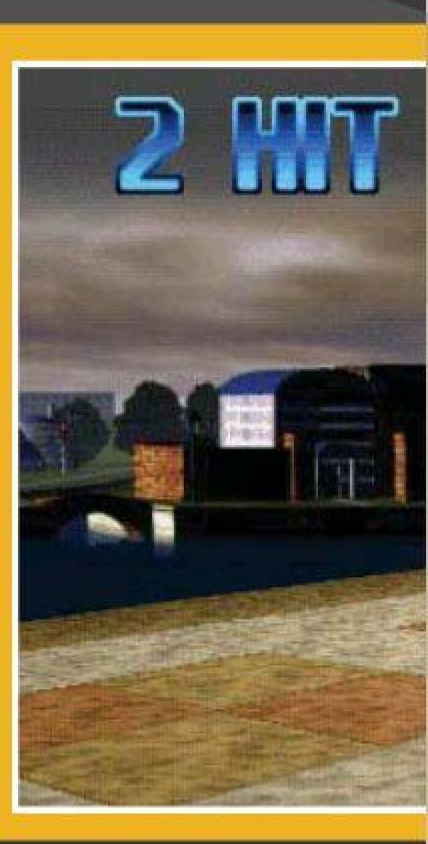


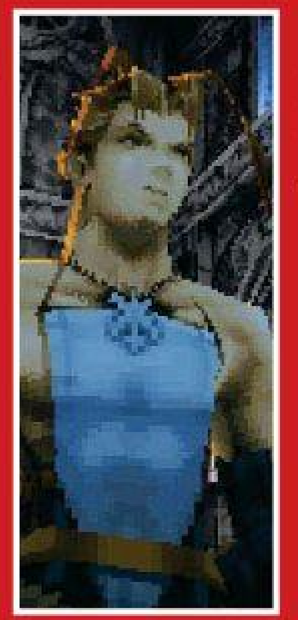
"Incredible Crisis no solo es divertidísimo por el delirio de las pruebas, sino por una excelente concepción del humor visual"

Tobal 2

■ **DESARROLLADOR:** DREAMFACTORY
■ **AÑO:** 1997 ■ **GÉNERO:** LUCHA

13 Aunque su predecesor disfrutó de un lanzamiento internacional, *Tobal 2* fue tristemente relegado a Japón. Es decir, que la mayoría de los jugadores no han disfrutado de uno de los juegos de lucha más notables de la era de los 32 bits, que incluye interesantes novedades de manos del director de *Virtua Fighter* y *Tekken*, Seiichi Ishii. El principal de ellos es un complejo sistema de agarres, sin rival en los juegos de combate uno contra uno y que no ha sido continuado ni siquiera por juegos más afines a esas técnicas, como los títulos de lucha libre y MMA. Otro detalle originalísimo es su estilo rolero, que da acceso a docenas de luchadores desbloqueales. La guinda son sus gráficos de alta definición a 60 fps, que permiten disfrutar de los increíbles diseños de Akira Toriyama en toda su gloria. En cierto sentido no ha habido otro juego de lucha igual, así que búscalo y hazte con él.





Vagrant Story

■ **DESARROLLADOR:** SQUARESOFT
■ **AÑO:** 2000 ■ **GÉNERO:** ACTION-RPG

12 ***Vagrant Story* es** un caso particular: recibió críticas muy positivas en su lanzamiento, pero alcanzó la fama de *Final Fantasy*, también de Squaresoft. Los últimos años de Playstation vieron crecer la tendencia de contar historias con sabor cinematografico, y *Vagrant Story* es uno de los mejores ejemplos. Es un juego decididamente old-school: no te vas a encontrar misiones de relleno tipo "Encuentra a tal personaje" ni vas a pasar horas en tiendas, solo vas a obtener acción y aventura. Algunos elementos recuerdan a clásicos isométricos como *Landstalker*, y el combate tiene bienvenidos elementos estratégicos permitiéndote atacar determinadas partes de tus enemigos.

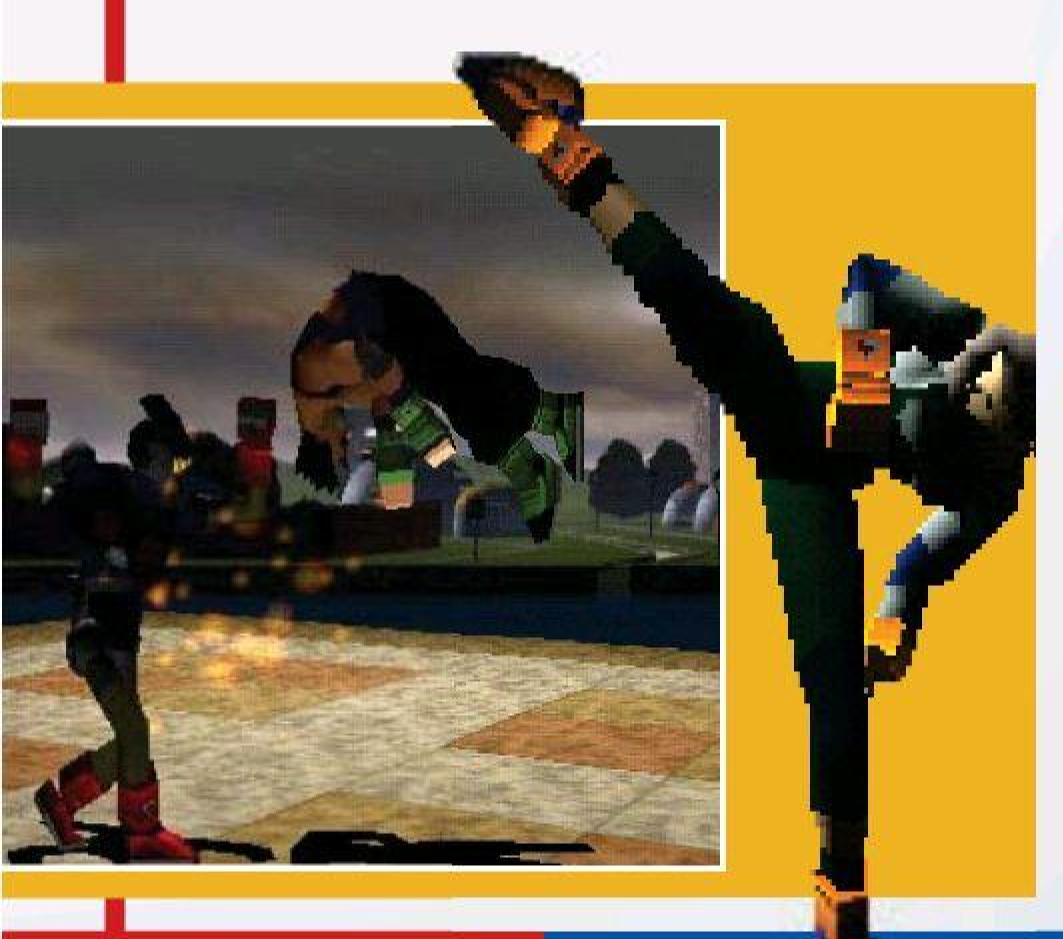
Devil Dice

■ **DESARROLLADOR:** SHIFT
■ **AÑO:** 1998 ■ **GÉNERO:** PUZZLE



11 **Solemos describir los** juegos de puzles como "diabólicos", y este lo es, pero es que además ni siquiera intenta ocultar sus raíces diabólicas. Es un juego de unir bloques en el que los bloques son dados y hay que vincularlos por los puntos de sus caras, andando sobre ellos para girarlos y arrastrándolos para desplazarlos sin cambiar su valor. Cada cara tiene que encontrar su pareja correspndiente, abundando unos más que otros: los doses son fáciles, los seises menos, y más puntos equivalen a... bueno, a más puntos.

Devil Dice es, pese a las apariencias, bastante profundo. Las mecánicas de puzle están muy bien construídas y hay multitud de modos adicionales en los que cambian las reglas y las condiciones del suelo y los dados. Si te gusta, existe una oscura secuela para PS2 llamada *Bombastic*.



Power Diggerz

■ **DESARROLLADOR:** TAITO ■ **AÑO:** 2000 ■ **GÉNERO:** PARTY

10 **No, no nos** hemos equivocado de género: en un mundo justo, *Power Diggerz* sería recordado como una de las mejores colecciones de mini-juegos de la historia. El juego te pone a los mandos de maquinaria pesada en una construcción, donde tienes que escarbar arena, tirar abajo edificios y abrir caminos bloqueados por rocas volcánicas. Pero lo mejor de *Power Diggerz* son los minijuegos, en los que todo se vuelve extraño: tendrás que sacar tortugas de una piscina o servir curry en platos gigantes. Si alguna vez se te han ocurrido formas estrafalarias de usar una pala excavadora, posiblemente aparezcan en este juego.

El juego en su conjunto funciona extremadamente bien, y tiene un modo mulijugador lo suficientemente potente como para convertirse en un clásico de los *party games*. Por desgracia, tiene un fallo que le impide alcanzar todo su potencial: el sistema de control. Es intuitivo y preciso, pero muy complicado, ya que usa demasiados botones del pad y hay que dedicarle un tiempo para aprender a jugar. Claramente se ha hecho así como muestra de amor por la maquinaria pesada, que empapa cada rincón del juego (todos los vehículos son reales, licenciados de la marca Komatsu). No se puede acusar a Taito de no haber ido a tope con la temática del juego.

Power Diggerz parecía tenerlo todo a favor: cayó en gracia a la prensa, y obtuvo notas tan tremendas como un 92% en la mítica revista *Play*, aparte de un Signo Internacional de Calidad muy claro: una Z para expresar plural en el título. Por desgracia, el juego llegó al mercado internacional tarde, en 2001, y los jugadores estaban atentos a consolas más sofisticadas. Pero es tiempo de reivindicarlo: *escarba* lo que haga falta hasta encontrar una copia.



Aquanaut's Holiday

■ **DESARROLLADOR:** ARTDINK
■ **AÑO:** 1995 ■ **GÉNERO:** SIMULACIÓN





9 **Artdink no tuvo** miedo de experimentar con la consola de Sony, lo que dio pie a este juego de exploración submarina. Buena parte de la acción viene de la mera observación del escenario, en el que irás encontrando peces, cangrejos y demás, aparte de ocasionales hallazgos como ciudades sumergidas. Según exploras ganarás más recursos para construir una zona artificial que atraiga a la mayor cantidad posible de fauna. Es un juego muy reposado, con una estructura que se aleja de lo tradicional, pero la experiencia vale la pena. No hay muchos juegos como éste en la consola, y subraya hasta qué punto había variedad y juegos inclasificables en el enorme catálogo de Playstation.





Vib Ribbon

■ **DESARROLLADOR:** NANA ON-SHA
■ **AÑO:** 2000 ■ **GÉNERO:** ACCIÓN RÍTMICA

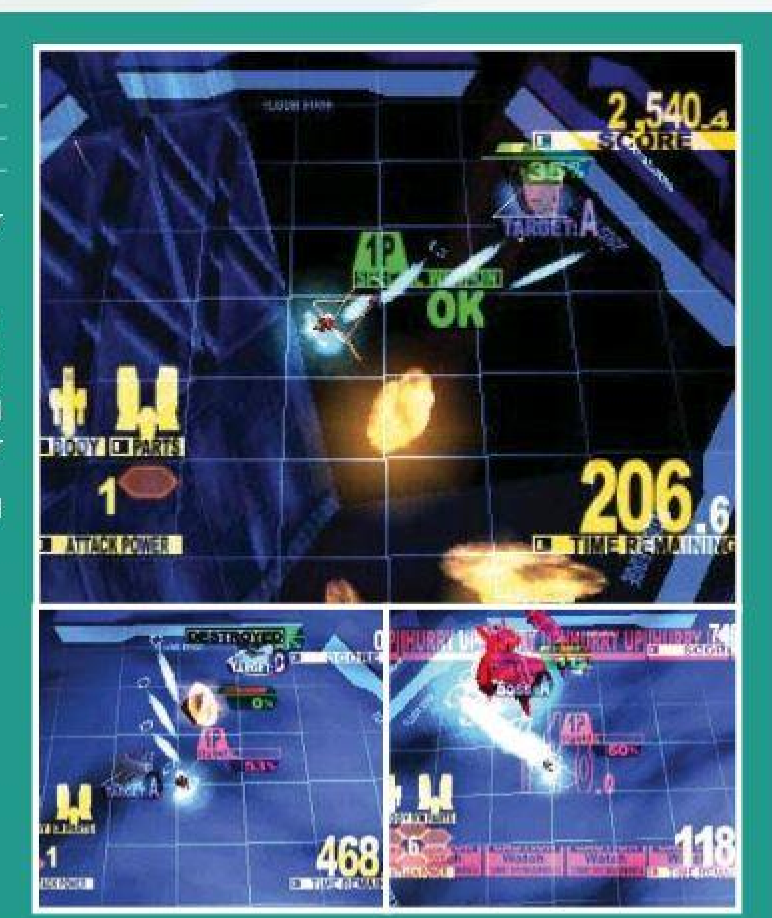
8 Es muy posible que hayas oído hablar de *Vib Ribbon* gracias a los discos con demos o a su status de clásico, pero lo cierto es que el juego ni siquiera llegó a editarse en todo el mundo (en Europa se vio mucho, pero no así en Estados Unidos). Tu objetivo es guiar al conejo Vibri por circuitos con obstáculos generados por la música sobre una endeble línea blanca (la estética vectorial del juego es lo que le dio la fama). El desarrollo es el habitual en un juego de su tipo, pero *Vib Ribbon* dio un giro al concepto dando la posibilidad al jugador de generar sus propios escenarios usando CDs de música. Parte de la diversión viene de ver cómo el juego reacciona a tu música, pero cuidado si te gusta el thrash metal: te arderán los pulgares.

Sanvein

■ **DESARROLLADOR:** SUCCESS
■ **AÑO:** 2000 ■ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

7 Este tipo de shoot-'em-up no era el más popular cuando Sanvein llegó a Occidente, y apenas encontró distribución. A pesar de lo variado de sus opciones armamentísticas, *Sanvein* tropezó con su estética, de un elegante azul oscuro y unas zonas de combate voluntariamente simples, por desgracia afectadas por cierta confusión en el desarrollo, de tal manera que es sencillo morir sin saber muy bien por qué. Dedicar algo de tiempo al juego, sin embargo, acaba compensando porque revela una profundidad oculta.

El secreto está en que cada nivel está concebido para durar muy poco: llegar, volarlo todo y volver a un mapa hexagonal. Este es un detalle importante, ya que tu progreso determina la potencia de fuego que tienes en el siguiente nivel, así que hay que limpiar los alrededores de los jefes antes de enfrentarse a ellos. Por supuesto, hay límites de tiempo infernales que se ven acelerados con cada impacto recibido, y matar al jefe es la única manera de recuperar tiempo. El resultado: el aparente descerebre tiene una densa capa de estrategia.



> "Harmful Park es un shoot-'em-up cómico al estilo de los Parodius de Konami"



Harmful Park

■ **DESARROLLADOR:** SKY THINK SYSTEMS
■ **AÑO:** 1997 ■ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

6 La PlayStation no no es tan recordada por sus juegos en 2D como la Saturn, pero títulos como este demuestran que no hay que despreciar sus lanzamientos no poligonales. *Harmful Park* es un cómico shoot-'em-up al estilo de la serie *Parodius* de Konami. Los niveles, excelentemente diseñados, te pondrán a pelear con gorilas, dinosaurios inflables y mujeres gigantes. Fue el último juego de Sky Think Systems y no es fácil conseguir una copia, ya que salió solo en Japón: te pueden llegar a pedir más de cien euros. Por suerte, aquellos con acceso a una cuenta japonesa de PSN podrán acceder a una versión digital del juego a un precio tentadoramente económico.

iS: Internal Section

■ **DESARROLLADOR:** POSITRON
■ **AÑO:** 1999 ■ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

5 Lo más llamativo de *iS: Internal Section* en un primer vistazo son sus gráficos. Aunque el hardware de Playstation permitía distintas aproximaciones a los gráficos 3D, muchos desarrolladores se limitaron a los polígonos tradicionales. Pero Positron no. Los abstractos gráficos poligonales de *Internal Section* permitieron al desarrollador disparar la resolución y el frame rate, creando un juego que ha envejecido muy bien. El juego es un shooter "tunelero" al estilo de *Tempest* y *N2O*, con algunos giros interesantes y una selección de doce armas y jefes con los que se puede ajustar el tamaño del tubo. Es otro lanzamiento solo para Japón, pero la mayoría del texto está en inglés, así que el idioma no debería de ser una barrera para jugarlo.

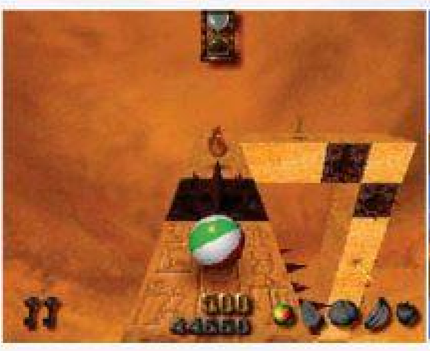




Guardian's Crusade

■ **DESARROLLADOR:** TAMSOFT
■ **AÑO:** 1998 ■ **GÉNERO:** RPG

4 *Guardian's Crusade* es un RPG dirigido a una audiencia sensiblemente más joven de lo habitual en Playstation, pero te mantendrá enganchado gracias a su sólido afianzamiento en las bases del género. La concesión más obvia a un público más joven, aparte del tono relativamente ligero, es el aspecto de criar monstruos. Si te esfuerzas, tu compañero puede ser moldeado para convertirse en una demoledora máquina de combate. Si sabes inglés te encontrarás también con una traducción excelente y que no ha perdido nada del humor inherente al original japonés.





Kula World

■ **DESARROLLADOR:** GAME DESIGN SWEDEN AB
■ **AÑO:** 1998 ■ **GÉNERO:** PUZLE

3 **Este juego de** puzles abstractos es una auténtica joya, y uno de los mejores ejercicios mentales para Playstation. Cada nivel se desarrolla en una estructura flotante formada por cubos interconectados, y tu misión es guiar a una pelota de playa y recoger una serie de llaves antes de alcanzar la salida. Suena simple, pero las convenientes físicas del juego hacen que cuando la pelota llega al borde de un cubo no cae al vacío, sino que la gravedad se reorienta. Eso significa que cada nivel tiene seis superficies por las que circular y a las que aproximarse de muy distintas maneras, pero no te engañes: tu meta final siempre será inevitablemente difícil de alcanzar. Con más de 150 niveles, *Kula World* garantiza que vas a pasar muchas horas rascándote la cabeza.

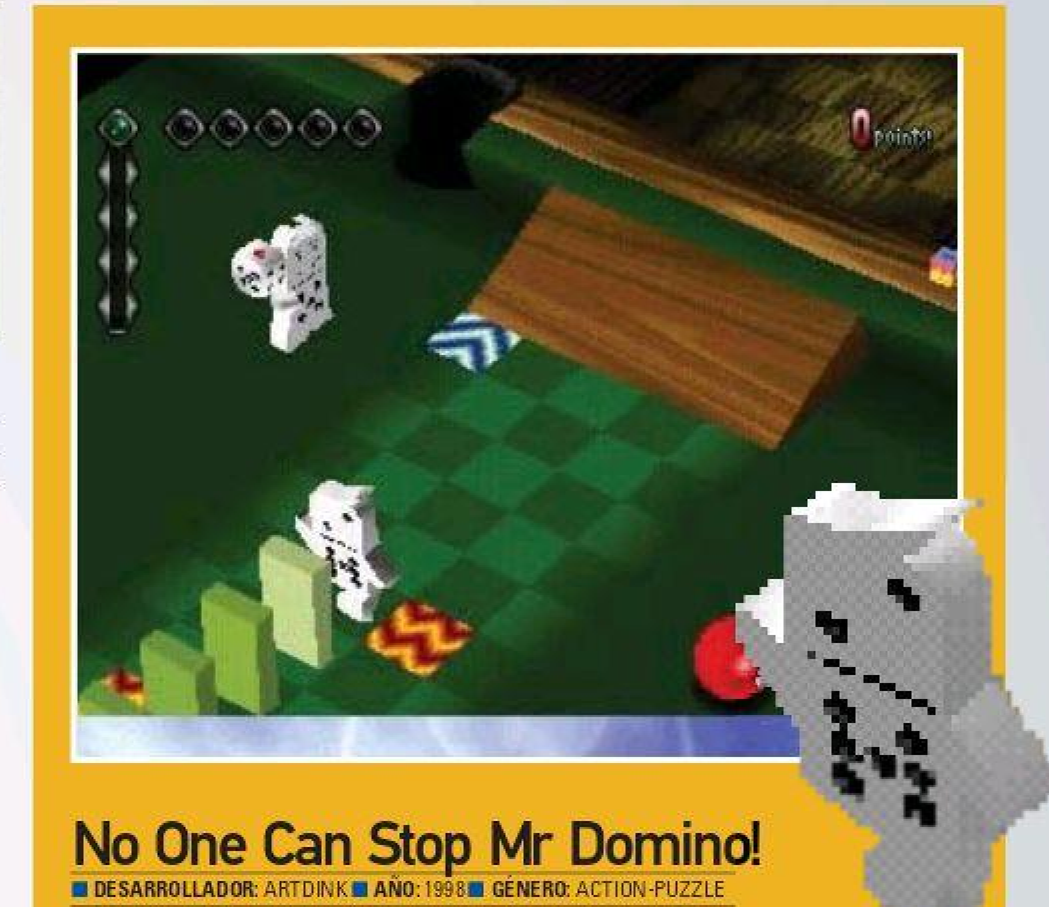
Kula World es un lanzamiento muy poco común. Incluso en su día, los jugadores interesados en tenerlo tenían dificultades para conseguirlo. En su momento llegó a costar unos sesenta euros en el mercado de segunda mano, pero con los relanzamientos digitales el precio se ha abaratado considerablemente, y puedes conseguirlo por unos treinta.



LSD: Dream Emulator

■ **DESARROLLADOR:** OUTSIDE DIRECTORS COMPANY
■ **AÑO:** 1998 ■ **GÉNERO:** SIMULACIÓN

2 ***LSD* es una** de las experiencias más extrañas que se pueden tener con una Playstation. Intenta simular la experiencia de soñar y te manda a deambular por escenarios surreales. Estos van de paisajes históricos a ambientaciones oníricas completamente abstractas, pobladas por personajes que incluyen apariciones fantasmales u osos de peluche animados. La interacción es total, y siempre que toques muros u objetos aparecerás en un entorno completamente nuevo. *LSD* fue un juego mucho más raro que otros títulos de importación, por lo que durante un tiempo ha sido complicado encontrarlo por menos de 150 euros. Por suerte, su lanzamiento en la PSN japonesa lo ha convertido en un juego accesible para las nuevas generaciones de jugadores.



No One Can Stop Mr Domino!

■ **DESARROLLADOR:** ARTDINK ■ **AÑO:** 1998 ■ **GÉNERO:** ACTION-PUZZLE

1 **Colocar una larga** fila de piezas de dominó es una tarea complicada: un solo movimiento en falso y tendrás que empezar de nuevo. Por eso es normal sentir lástima por el pobre Mr Domino, el héroe del título, que tiene que hacerlo mientras evita obstáculos y lleva las piezas sobre la espalda. En efecto, otra rareza de campeonato que no extraña teniendo en cuenta de quién viene: Artdink, de quienes ya hemos glosado *Aquanaut's Holiday*.

Esencialmente, el objetivo de *Mr Domino* es conseguir puntuaciones lo más altas posibles, creando rutas de fichas de dominó sobre un circuito predeterminado e intentando sumar así la mayor cantidad de puntos. Cuando das la segunda vuelta al circuito, empiezan los multiplicadores, y si has empezado la cadena en el sitio correcto, incluso obtendrás puntuación por combos. Por supuesto, abundan los gatos, vegetales y luchadores de sumo que intentan hacerte la tarea imposible, a lo que se suma un número limitado de piezas y límites de tiempo.

Está claro que aparte de una mecánica sencilla y adictiva, buena parte del atractivo de *Mr Domino* viene de su rareza: los trucos del protagonista van desde tirar castillos de naipes a hacer que una señora descubra una bomba escondida, pasando por provocar la caída de un meteorito. Por mucha comedia que haya en el juego, nos preguntamos hasta qué punto había intención de que Mr. Domino fuera un personaje empático.





ASÍ SE HIZO

DOUBLE DRAGON

Es el "yo contra el barrio" más icónico. Hablamos con el padre de los segundos hermanos más famosos del videojuego, Yoshihisa Kishimoto para que nos cuente sus secretos.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** TAITO CORPORATION
» **DESARROLLADOR:** TECHNOS JAPAN
» **LANZAMIENTO:** 1987
» **PLATAFORMA:** ARCADE
» **GÉNERO:** YO CONTRA EL BARRIO

Las recreativas siempre eran mejores cuando jugábamos juntos. Desde *Pong* a *Bubble Bobble*, las máquinas arcade más populares siempre han permitido que una pareja de amigos -aunque sólo fuese de palanca- compartiesen monedas y botones a la hora de disfrutar los juegos hasta la última moneda o la última pantalla. El multijugador no sólo venía acompañado de camaradería competitiva, también transformaba el ambiente dentro y fuera de la pantalla. Fijaos si no en *Double Dragon*. En solitario, era un fantástico pegatortas tan variado como rebonico, pero con un segundo jugador ascendía a otra división, poblada de todo tipo de tácticas, acción y trucos.

La mayoría de los aficionados y los lectores habituales ya saben que los orígenes de *Double Dragon* se encentran en un arcade anterior de Technos Japan: *Nekketsu Koha Kunio-Kun* (*Renegade*, si hablamos de Occidente). Sin embargo, la relación de *Double Dragon* con el seminal "yo contra el barrio" de scroll lateral van más allá de lo técnico. Los encorbatados decidieron que el tono anime y muy japonés de *Kunio-Kun* no valía para los *gaijin*, de ahí *Renegade* y el cambio a enemigos pandilleros más reconocibles. Sin embargo, los mismos responsables de Techno Japan se dieron cuenta de que el cambio de sprites costaba tiempo y dinero, así que cuando llegó la hora de hacer una secuela, hacía falta algo más universal. Ése fue el detonante para la creación de *Double Dragon*.

"*Kunio-Kun* se concibió en principio sólo para el mercado japonés", explica Yoshihisa Kishimoto, el creador de *Kunio-Kun* y *Double Dragon*. "Pero, cuando decidimos exportarlo, tuvimos que invertir mucho tiempo para crear nuevos personajes y fondos, algo que suponía un desperdicio de tiempo y dinero para Technos Japan. Después de lanzar *Renegade*, mi jefe Kunio Taki vio que estaba trabajando en *Kunio-Kun 2*, y me dijo que quería que hiciese un juego que fuese popular en todo el mundo. Así que el primer concepto de *Kunio-Kun 2* se convirtió en *Double Dragon*. La idea de los dos jugadores en cooperativo venía de nuestro departamento de marketing. Es divertido jugar juntos, ayudarse mutuamente a superar el juego, y también permitía la posibilidad a los salones recreativos de doblar sus ingresos".



» [Arriba] Kishimoto, el de negro, admite que era un poco pandillero en sus años locos, algo que reflejó después en sus juegos.

» [Derecha] Florent Gorges, escritor de retro, es el autor de un detallado libro (en francés) sobre la vida y obra de Kishimoto.

» Los autores de *Double Dragon*. Kishimoto es el que está de pie en medio.

» [Arcade] El famoso coche rojo en el garaje es, de hecho, el coche de *Road Blaster/Road Avenger*, otro juego de LaserDisc dirigido por Kishimoto.

» [Arcade] El gamergate en acción, hace casi 28 años.

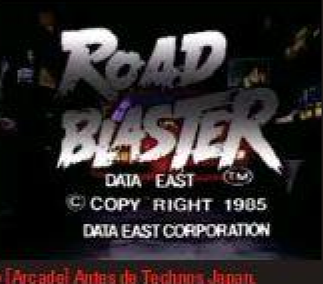
Como quiera que la secuela de *Kunio-Kun* tenía que modificar su estética y su mecánica inicial para buscar ese atractivo internacional, Kishimoto decidió alejar el juego de la serie original. Encontró la inspiración en el actor de artes marciales más grande de la historia: "Vi *Operación Dragón* con Bruce Lee cuando era niño. Me convertí en su mayor fan. Hizo las películas de acción más increíbles del mundo. Y quería ser como él, quería hacer los juegos de acción más increíbles del mundo. Como Bruce Lee era un actor famoso en todo el planeta, me inspiré en él para mi nuevo juego. Es un poco un homenaje, ¿no? Su alias era "el pequeño dragón, ¿verdad? Y como ese concepto de *Kunio-Kun 2* tenía que llevar dos jugadores, decidí crear a los 'Hermanos Lee' y llamar a mi juego *Double Dragon*."

Ya con un nuevo título y nuevos héroes, a *Double Dragon* le faltaba contar su propia historia. Kishimoto recurrió al patriarcal escenario de la damisela en apuros. Sin embargo, en vez de pandilleros del montón, los antagonistas de *Double Dragon* serían más emblemáticos. Los Black Warriors -Guerreros Negros- estaban liderados por un malote con ametralladora llamado Willy, y entre sus miembros se contaban la perra callejera Linda, armada con un látigo, los secuaces Williams y Roper, y el carismático mostrenco Abobo. Su puesta en escena era brillante, además: los Black Warriors demostraban desde el minuto uno que eran violentos de cuidado, en una intro en la que llegaban al barrio de los hermanos Lee, soltaban tremendo puñetazo en el ombligo de Marian, y se la llevaban inconsciente a su guarida.

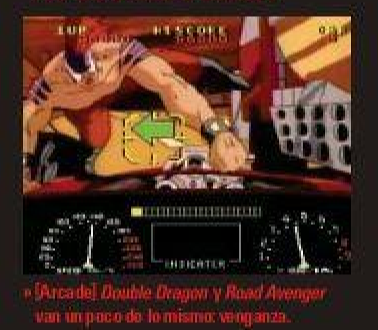
Aunque los miembros de la banda se repetían en diversas combinaciones de color para ahorrar recursos, se lo perdonamos por la calidad de los sprites y los gráficos en general: *Double Dragon* suponía un evidente paso adelante respecto a *Kunio-Kun*; sus niveles aparecían más vibrantes y detallados, y estaban decorados con detalles que resultaban en un mundo mucho más vivo.

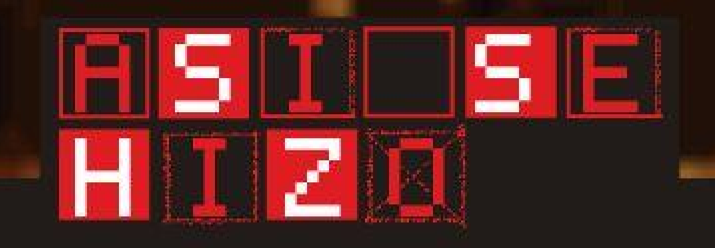
"Hay muchos detalles divertidos en *Double Dragon*", medita Kishimoto. "Por ejemplo, ¿te has dado cuenta del coche rojo que hay dentro del garaje en la primera pantalla? Es el coche de mi primer juego en LaserDisc, *Road Blaster*."

Aparte de su cautivadora intro, *Double Dragon* también supo concluir la aventura con estilo, con un giro memorable si se jugaba en cooperativo: Billy y Jimmy



» [Arcade] Antes de Technos Japan, Kishimoto se curtió en Data East.


» [Arcade] *Double Dragon* y *Road Avenger* van un poco de lo mismo: venganza.







» [Arcade] *Cobra Command* y *Road Avenger* tuvieron reciclaje doméstico en Mega-CD.



DESTACADOS DE KISHIMOTO

RIVER CITY RANSOM
(IMAGEN)
PLATAFORMA: NES
AÑO: 1989

WWF SUPERSTARS
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1989

THE COMBATRIBES
PLATAFORMAS: ARCADE, SUPER NES
AÑO: 1990

olvidaban que la sangre es más espesa que el lápiz de labios y se zurraban entre sí para obtener el amor de Marian sobre el cuerpo todavía caliente del derrotado Willy. "Bueno, al principio está esa idea del juego colaborativo para dos jugadores", explica Kishimoto. "Así que, jugar a *Double Dragon* con un amigo es como si dos humanos peleasen contra la máquina. Pero cuando derroten al malo final en la última pantalla, los más duros seguramente piensen: 'Vale, somos más fuertes que esta máquina, ¡pero ahora tenemos que saber quién de los dos es mejor!'. Y para saber quién es el auténtico ganador de la partida, teníamos que obligarles a pelear. También quería que el juego tuviese un final inesperado. Y creo que fue una buena idea".

Además de ese innovador modo cooperativo, *Double Dragon* también presentó por primera vez unas cuantas ideas que se convirtieron en esenciales para el género durante la siguiente década. La mayor de ellas era que los hermanos Lee podían recoger y emplear todo tipo de armas cuerpo a cuerpo para machacar a sus enemigos, desde látigos y bates de béisbol hasta barras de acero e incluso cartuchos de dinamita.

"Cuando terminamos el desarrollo de *Kunio-Kun*, me di cuenta de un bonito detalle presente en la pantalla: cuando derrotabas a un enemigo armado, su arma quedaba tirada en el suelo a su lado", cuenta Kishimoto. "Un día me dije: 'Eh, ¿no sería divertido que el jugador pudiese coger ese arma y usarla contra los enemigos?'. Pero como ya era tarde para implementar algo así, decidí dejarlo para *Kunio-Kun 2*."

Y no sólo armas: los Lee contaban con un devastador arsenal de tollinas callejeras, desde tirones de pelo o patadas voladoras hasta el icónico codazo. Todos integrados en un sistema de combate bien robusto, a mucha distancia de lo que se veía en esa época, con capacidades tan avanzadas como la posibilidad de agarrar a un enemigo con un jugador y que otro le partiese el alma (movimiento que resultó en el famoso exploit del látigo, las vidas infinitas y las partidas de más de una hora de duración para conseguirlo).

> Fue el primer juego de lucha de acción lateral con scroll multipantalla, y no sabíamos cómo enfocarlo.

Los niveles eran el otro aspecto que destacábamos antes de *Double Dragon*. Mientras que las palizas en *Kunio-Kun* sólo recorrían dos pantallas y no siempre con scroll, Kishimoto quería que *Double Dragon* discurriese por ambientes más elaborados. Al echar la vista atrás, esta decisión de diseño demostró ser otro golpe de genio, puesto que la combinación de paisajes cambiantes a los que se incorporaban puntos interactivos (cintas transportadoras, escaleras...), mantenían siempre la acción a tope y el desafío constante. De paso, cada una de las cuatro pantallas de *Double Dragon* se fundía con la siguiente, con lo que todo el juego se convertía en único nivel gigante. Las zonas se componían de una barriada, una fábrica, unos bosques y, al final, la guarida de los Black Warriors, con peleas contra jefes finales a modo de puntuación entre cada una. La cámara nunca abandonaba a los dos hermanos para sacar a los jugadores de la aventura. Pero ese diseño se convirtió en uno de los mayores desafíos que tuvieron que enfrentar Kishimoto y su equipo.

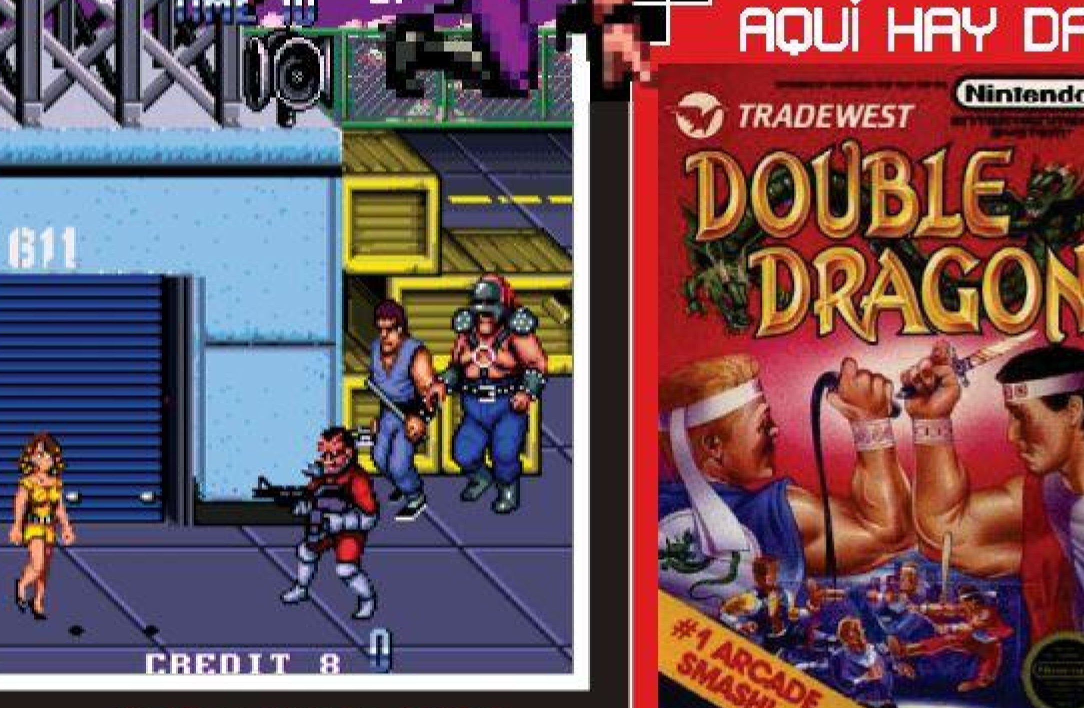
"*Double Dragon* fue el primer juego de lucha de acción lateral con scroll multinivel", explica Kishimoto, "así que



» [Spectrum] El remake de Dean Swain (RetroAsylum) de *Double Dragon* para Spectrum es una joyita de píxeles como puños.



» [Arcade] Tras la derrota de Willy, los hermanos Lee tienen que zurrarse entre ellos *antes* de desatar a Marian.



» [Arcade] La escena inicial de *Double Dragon 2*, con el asesinato de Marian antes de que empiece la furia dracónica de los hermanos Lee.

AQUÍ HAY DRAGONES

La versión de Nintendo era su propio juego.





LA POPULARIDAD DE *Double Dragon* se tradujo en todo tipo de conversiones para sistemas domésticos, desde la vetusta Atari 2600 hasta sus apariciones en Mega Drive y Atari Lynx. Sin embargo, Kishimoto sólo tuvo algo que ver con la conversión a NEs, una versión que era su propio juego más que una adaptación de recreativa (algo que, a su manera, también vivieron las secuelas en la 8-bit de Nintendo).

En concreto, se perdía el cooperativo multijugador, alternando entre los dos hermanos hasta llegar a una batalla final en la que Jimmy siempre era el malo final tras la derrota de Willy. Los niveles eran distintos y un primitivo sistema de experiencia que hacía que Billy mejorase su repertorio según avanzaba. También tenía un modo versus en el que el jugador podía jugar como Billy o como algunos de los Black Warriors... Pero no como Jimmy. A Jimmy le tenían mucha manía en NES.

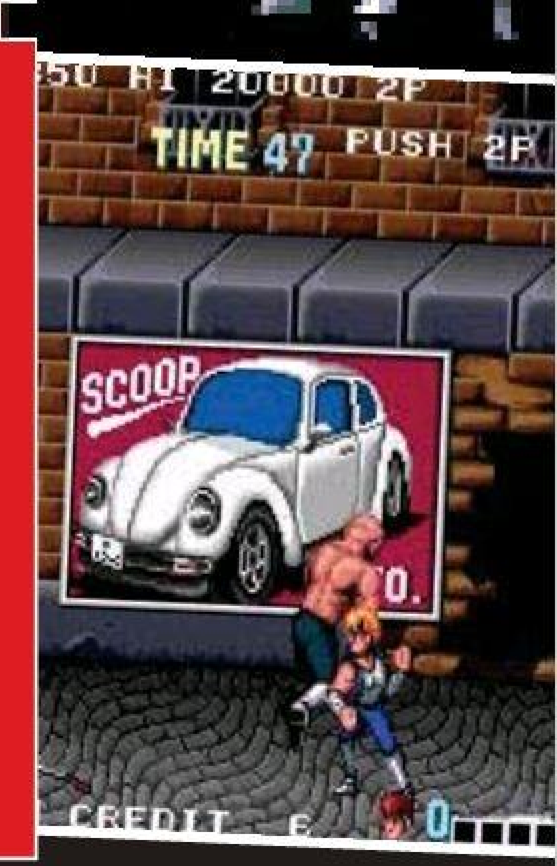
era complicado establecer cuál era la mejor opción. ¿Scroll libre? ¿Forzado? Por ejemplo, si permitíamos el scroll libre el jugador podría pasearse hasta el final del nivel sin pelear. Pero como la posición de los enemigos estaba escriptada, aparecían al llegar a puntos concretos. Con lo que si los jugadores caminaban hasta el final sin pelear, todos los enemigos aparecerían en cada punto e irían persiguiéndoles hasta el final. Entonces tendríamos demasiados sprites en pantalla y el juego se congelaría. A día de hoy, el concepto y el scroll de *Double Dragon* nos parece muy natural, pero por entonces fue una idea pionera. Nos llevó mucho tiempo conseguir a nivel técnico que todo pareciese tan natural".

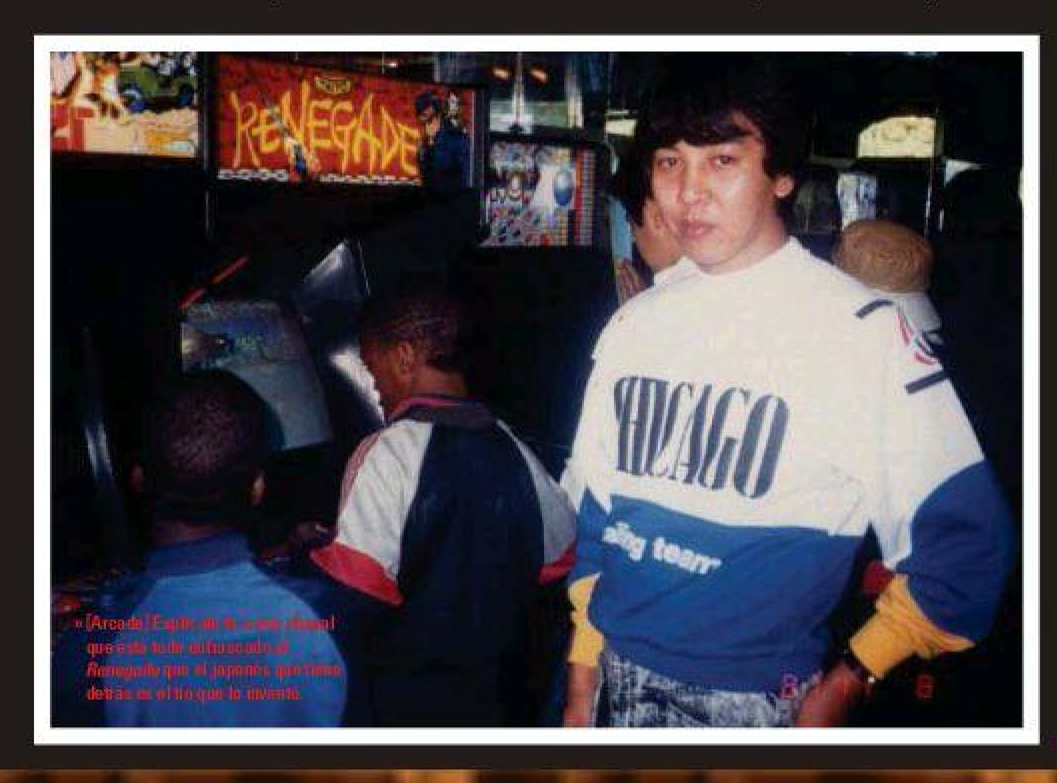
Claro que, con toda la innovación que traía consigo *Double Dragon*, era imposible no renunciar a algo. A la velocidad, en este caso, porque el juego sufría ralentizaciones bastante incómodas cuando la pantalla se llenaba de acción. Kishimoto no esquiva el asunto y nos explica la razón: "Algo que quiero mencionar es que el juego era demasiado grande para nuestro hardware. Por eso se ralentiza tan a menudo. Quería meter demasiadas cosas, pero debido a las limitaciones, no era posible. La gente no sabe esto, pero te contaré algo: hay como una docena de versiones de *Double Dragon*. La primera estaba llena de bugs. ¡Nuestro programador se tiró cerca de un año y más de diez actualizaciones para conseguir una versión completamente fiable!".

Entre esas revisiones y el largo proceso de debug, *Double Dragon* apareció en los salones recreativos en 1987, consiguiendo al instante una legión de fans. A pesar de las ralentizaciones, los jugadores se fijaron más en su ambición, carisma y capacidades. Y Technos no pudo elegir mejor momento para sacar el juego: tanto los videojuegos como las películas de artes marciales vivían un momento dulce en Occidente en ese momento de los 80. De hecho, los videojuegos tuvieron un 1987 espectacular, con lanzamientos como *Mega Man*, *Maniac Mansion*, *Metal Gear*, *Final Fantasy* y *Street Fighter*. Aunque nos atreveríamos a aventurar que el mayor éxito de ese año fue *Double Dragon*.

DERIVADOS A PATADAS

DOUBLE DRAGON generó su propia fiebre, de la que salieron todo tipo de objetos promocionales, desde camisetas y parches para ropa hasta una serie de cómics publicada por Marvel o un juego de tablero de Tiger. Incluso tuvo serie de animación propia, levemente basada en el juego de NES -la base argumental es que a Jimmy le separan al nacer de su hermano y le crían los Black Warriors-. La serie, a su vez, también tuvo su correspondiente merchandising, incluyendo una serie de muñequitos de *Double Dragon*, y fue determinante a la hora de dar luz verde a la película de imagen real. Un horror de 1994 protagonizado por Scott Wolf y Mark Dacascos como los hermanos Lee, enfrentados al villanísimo Robert Patrick, el T-1000 de *Terminator 2*. El conjunto es un desastre que convierte lo que tenía que haber sido un *The Warriors* noventero en un pitorreo que hace que *La Salchicha Peleona* parezca *Lobo Solitario y su Cachorro* en comparación. A su lado nos es más fácil explicar el amor indecente que sentimos por la peli de Van Damme de *Street Fighter II*.





» [Arcade] [illegible] que está todo enfocado al *Renegade* que el japonés que tiene detrás es el tío que lo inventó.



» [Xbox 360] Wayforward Technologies revitalizó la franquicia con el encantador *Double Dragon Neon*, un juego descargable que rezuma amor por los 80 y el título original. Indispensable.



» [Arcade] Cada vez que se juntaban varios personajes en pantalla, el juego pegaba unos tirones considerables.

Después de todo, es el *yo contra el barrio* definitivo de esa década, y uno de los videojuegos del género más reconocibles por el gran público. Pero, ¿tenía alguna idea Kishimoto del fenómeno en el que se convertiría su creación?

"Bueno, no sería honesto si dijese que nunca imaginé que se convertiría en un éxito", responde. "Desde aquel concepto inicial, sabía que iba a ser maravilloso, pero no que se convertiría en algo tan grande. Mi auténtico deseo era darle a los jugadores el mejor juego de acción del mundo. Y nos esforzamos muchísimo para alcanzar ese objetivo".

Tras este éxito, Technos sacó una secuela de *Double Dragon* al año siguiente. *Double Dragon II: The Revenge* volvía a enfrentar a los Black Warriors con los hermanos Lee, y Kishimoto volvió a encargarse de la dirección. La secuela se abría con una intro todavía más impactante: la banda no secuestraba a Marian, sino que la ametrallaba allí mismo. Era sólo el principio de un juego más oscuro en el que los Lee no iban a rescatar a nadie, sino a vengarse. La secuela también se extendía por cuatro zonas distintas, sin un nexo visible entre ellas, y terminaba con un final sorprendente: los hermanos tenían que enfrentarse a copias oscuras de sí mismos. Los gráficos habían mejorado -los colores aparecían más vivos, las animaciones eran más suaves, los aprotes más detallados- y los controles también sufrieron un cambio. Esta vez, Technos eligió recuperar un estilo más próximo al *Renegade* original, donde los botones no decidían el tipo de golpe, sino la dirección del mismo. Todo esto acompañado de nuevas armas y movimientos de combate.

Technos llegaría a 1990 con *Double Dragon 3: The Rosetta Stone* bajo el brazo, un juego muy distinto a sus predecesores, y que cualquier fan de la hostieja virtual señalará como heredero de *The Combatribes*, otro arcade de mamporros que Technos Japan había sacado ese mismo año con Kishimoto de productor. *Double Dragon 3* admitía hasta tres jugadores en cooperativo, con la aparición de Sonny, una versión amarilla de Billy y Jimmy. Algo que implica que los hermanos no son gemelos, sino trillizos. Otra novedad es que los jugadores podían comprar nuevos movimientos y personajes extra

> Double Dragon es una fotografía de la cultura pop de los 80. Y era tan innovador como divertido.

DRAGONES MÚLTIPLES

Revisamos los títulos principales de la serie Double Dragon



Double Dragon (1987)

EL METEYOYAS de una generación, concebido al principio como una secuela directa de *Kunio-Kun/ Renegade*, antes de que los ejecutivos de Technos metieran mano. Salimos ganando con el cambio gracias a un juego que definió todo un género a puño cerrado.



Double Dragon II: The Revenge (1988)

LOS HERMANOS buscaban venganza tras el asesinato de Marian a manos de Willy. La seuela era brutal en todos los aspectos, tan oscura como difícil y, una vez que uno se hacía a su sistema de control, el mejor de toda la serie con diferencia.



Double Dragon 3: The Rosetta Stone (1990)

DOUBLE DRAGON 3 fue el tropiezo en el peor momento. Un cooperativo entre tres jugadores, con nuevos personajes y un sistema de compras tan odioso entre los jugadores occidentales que Technos Japan se lo cepilló antes de sacarlo en casa.



Super Double Dragon (1992)

SUPER DOUBLE Dragon fue una exclusiva de Super Nintendo que sirvió más o menos como relanzamiento de la serie. Vuelve Marian, hay un malo nuevo (Duke) y siete pantallas en las que repartir estopa con buenas animaciones y gráficos muy decentes.



Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team (1993)

ES MÁS un *Battletoads* que un *Double Dragon*, pero no nos vamos a quejar porque el crossover fue bastante decente y exprimía lo poco que le quedaba de vida a la NES. Las versiones de Game Boy, SNES y Mega Drive son bastante peores.



» [Arcade] *Double Dragon* también tiene sus momentos raros, pero de ahí a lo que hicieron con la película...



» [Arcade] Pese a la cantidad de ports que recibió gracias a su fama, ninguno consiguió calcar el espíritu de la recreativa.

(que sustituían a las vidas) visitando las tiendas y gastando créditos. Fue muy mal recibido, tanto que Technos eliminó las tiendas y la compra de personajes en la versión japonesa del juego, que apareció ese mismo año. Aún así, era demasiado tarde: Capcom contraatacó con *Final Fight*, y el trono de los nudillos justicieros cambió de puños para siempre.

Seis años después, Technos Japan desapareció. Aunque no fue el fin para *Double Dragon*, que entre unas cosas y otras recibiría otros seis juegos de calidad cuestionable (entre ellos una serie de versus de Todo a un Euro en plena fiebre *Street Fighter II* / SNK), una serie de animación terrible y una película de imagen real espantosa. Kishimoto sobrevivió como freelance, bajo el alias Plophet. Y, en sus 30 años de carrera, Kishimoto ha trabajado en más de 350 juegos. Hoy todavía sigue sacando juegos con su empresa Plophet Co.,fundada en 2011, y que se dedica a sacar juegos para móviles como *ViER*, un juego de tablero en las antípodas de las malas calles de *Double Dragon* y *Kunio-Kun/Renegade/River City Ransom*.

Cualquier jugador veterano que viviera los 80 es plenamente consciente del impacto de *Double Dragon*. No tenía rival en su momento, y era imposible no ver sus huellas en todos los pegatortas que habrían de sucederle. Y, pese a su horrenda trayectoria durante las dos últimas décadas, todavía conserva un cierto estatus. Sumad a eso el estupendo *Double Dragon Neon*, el juego con el que WayForward Technologies celebró el 25º aniversario de la franquicia, y que supone un delicioso punto y final (¿momentáneo?) a la serie.

Kishimoto concluye nuestro encuentro exponiendo su opinión personal sobre la longevidad y la fama de sus hermanos Lee: "*Double Dragon* es algo así como el embajador de toda una década: los 80. Kung Fu, peleas callejeras, dragones, pelis de acción, Bruce Lee... *Double Dragon* es una instantánea de la cultura pop de esa década. Y, por supuesto, era tan divertido como innovador".

Agradecemos a Double Dragon Dojo y Florent Gorges su ayuda para elaborar este reportaje.





» [iOS] A esto se ha dedicado Kishimoto en esta década: juegos para móviles... Y echar una mano a los fans de *River City Ransom*.



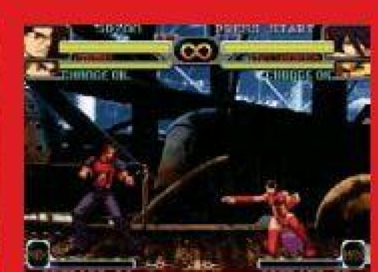
Double Dragon V: The Shadow Falls (1994)

THE SHADOW Falls se basó en la serie de animación de *Double Dragon*. Y fue una de estas adaptaciones para ver si se comían algo de los fans de la serie y de la fiebre *Street Fighter II*. Tradewest tiró su prestigio por la borda aquí.



Double Dragon (1995)

¿HAY ALGO peor que los versus de *Double Dragon*? Claro que sí, uno basado en LA PELÍCULA. Bromas aparte, no está tan mal. Suponiendo que el resto de catálogo de la Neo Geo no estuviese poblado por versus que se comen a estos dragones como si fuesen galletitas.



Rage Of The Dragons (2002)

QUIZÁS EL único versus de la serie que no da grima instantánea. En parte porque *Rise Of The Dragons* recuerda poderosamente al magnífico *Garou: Mark Of The Wolves*. Y en parte porque Evoga, su desarrollador, apenas toma elementos de *Double Dragon*.



Double Dragon Advance (2003)

ESTE REMAKE mejorado del arcade original fue un acierto de Million, los herederos de Technos Japan y dueños de la marca *DD*. ¿Las mejoras? El doble de pantallas, sprites redibujados por completo y cero ralentizaciones, entre otros toques (¿cinemáticas? ¿En serio?).





BIENVENIDO A COMBAT SCHOOL

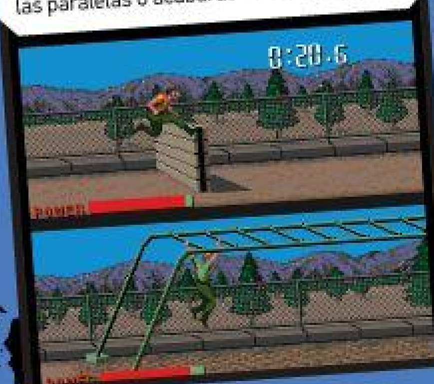
Retro Gamer te cuenta lo que sucede cuando mezclas el ADN de Track & Field con el Cuerpo de Marines de los Estados Unidos

LAS PRUEBAS DE COMBAT SCHOOL

PASO 1

Carrera de Obstáculos

Avanza a través de una pista americana sembrada de obstáculos tan rápido como sea posible. No dejes que Joe te alcance en las paralelas o acabarás en el suelo...



PASO 2

Campo de Tiro I

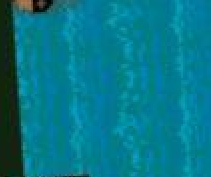
La primera prueba de tiro te enfrentará a un gran número de dianas en fila. Si aciertas a todos los blancos recibirás puntos de bonificación adicionales.

PASO 3

Prueba Iron Man

Un complicado recorrido que te enfrentará a rocas, minas y tocones, así como a tu oponente. El tramo central es agotador, ya que transcurre en el agua.





PASO 4

Campo de Tiro II

Esta vez te tocará abrir fuego contra drones robóticos. Aparecerán ante ti en oleadas que se irán activando al disparar al último dron de cada una de ellas.

PASO 5

Pulso

Aunque la velocidad es esencial en los pulsos también lo es mantener un ritmo adecuado. Comete un mínimo error en ambos aspectos y serás derrotado.



PASO 6

Campo de Tiro III

La ronda de tiro más difícil y la que tiene el tiempo más ajustado. El objetivo sigue siendo abatir dianas, pero en esta ocasión tendrás que evitar las del instructor.





PASO 7

Combate contra instructor

Mantén las distancias, salta constantemente de un lado a otro y lanza pantadas al instructor cuando estés próximo a él. Desgraciadamente el factor suerte juega un papel fundamental.



PASO 8

Ceremonia

¡Hurra te has graduado! Aprovecha y tómate un pequeño respiro mientras observas a los reclutas lanzar sus gorras al cielo. Atención a la altura que alcanzan, es asombrosa.



PASO 9

???

El escenario final es una pesadilla. Los enemigos lanzan cuchillos y cócteles Molotov que acabarán contigo al instante. Alcanza el final y tendrás un cara a cara con el líder terrorista.

El término «machacabotones» se utiliza a menudo para describir a cualquier jugador que aporrea botones y aún así obtiene el resultado deseado. Aunque el término es comúnmente utilizado en el ámbito beat'em-up, en los 80 Konami convirtió esta técnica en una nueva expresión de arte.

El lanzamiento de *Track & Field* en 1983 obligó al jugador a mantener un rítmico y frenético idilio a la hora de participar en eventos deportivos, desde lanzar javalina a tomar parte en una agotadora carrera de vallas. El concepto resultó tremendamente exitoso para Konami, y una serie de secuelas y clones de toda índole se sucedieron años después. Mientras que el frenético ritmo de juego tuvo gran éxito entre los jugadores, ávidos de nuevas sensaciones, no se puede decir lo mismo de los propietarios de los salones recreativos, que observaban impávidos la infernal paliza que sufrían los joysticks y botones de sus costosas máquinas.

En 1987 Konami rescató su popular esquema de juego deportivo y lo trasladó a una academia militar, situando al jugador en la piel de Nick, un recluta de pelazo castaño que busca un puesto como Marine de los Estados Unidos. El resultado final fue *Combat School*, un arcade «machacabotones» hábilmente camuflado que heredó casi todos los conceptos básicos de las leyendas deportivas de Konami y los mostró con un envoltorio totalmente diferente.

Aunque para ser honestos, «machacabotones» no es el término más apropiado y correcto para denominarlo. *Combat School* comenzó su vida lúdica basándose en un control vía trackball. Si bien esto te permitía girar la bola terriblemente rápido con el fin de mantener a tope tu barra de Power, también significaba que girar impetuosamente dicha bola daba como resultado pellizcos antológicos en la palma de las manos. ¡Ay! Los modelos posteriores reemplazaron el trackball y los botones por una configuración más clásica de joystick, aunque hay que reconocer que la versión de trackball es la que todavía perdura en la retina.

Al igual que con *Track & Field* e *Hyper Sports*, *Combat School* contaba con una serie de pruebas, que solo permitían progresar al siguiente evento si habías cumplido ciertos requisitos, casi siempre ajustadísimos de tiempo. Todo comenzaba con una carrera de obstáculos, una agotadora prueba de resistencia en la que tenías que sortear muros de diferentes alturas y atravesar barras paralelas. La pantalla se dividía en dos para la ocasión, con el rival de Nick, Joe, siendo cotrolado por la máquina u otro valiente jugador. Además de mantener un buen ritmo mientras corrías, el timing también era crucial. Calcular mal un salto o, peor, golpearte contra un obstáculo, te hacían perder unos segundos valiosos. La segunda prueba era un campo de tiro, el primero de tres, y era aquí donde realmente apreciabas el trackball incluido por Konami. Los objetivos aparecían de forma aleatoria por todo el escenario, lo que requería una dosis extra de reflejos para intentar derribar todos y conseguir el ansiado bonus. Como ya hemos dicho, el campo de tiro hacía acto de aparición tres veces, en los escenarios dos, cuatro y seis, pero para ser justos con Konami, cada evento era diferente, y ponía a prueba tus habilidades a la hora de calcular los disparos o derribar un número mínimo de enemigos.

La fase tres era otra competición contra Joe, esta vez en una agotadora carrera Iron Man. Utilizando una vista cenital, el objetivo era evitar rocas, minas y cruzar a nado unos peligrosos rápidos repletos de obstáculos. Teníamos la opción canoa para

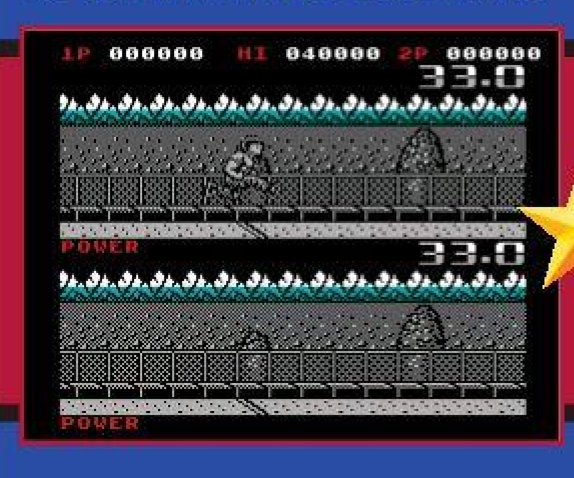
» [Arcade] No hay amor ni comprensión en *Combat School*. Juega sucio y ganarás.



» [Arcade] Esfuérzate y conseguirás mayor puntuación y valiosos segundos para la siguiente prueba.

CONVERSIONES

Apenas hay tres conversiones de Combat School, todas ellas para 8 bits, pero son de gran calidad...







★ ZX Spectrum

El aspecto más impresionante de las conversiones de Ocean es que cada fase ha sido incluida. La versión Spectrum impresiona por sus gigantescos y bien definidos sprites, mínimo contagio de colores y un ritmo decente. Como las otras versiones de cassette tiene multicarga, aunque esto fue corregido para la versión 128K del juego. El port para 128K cuenta además con estupendas melodías para cada fase, elevándolo así a la categoría de versión definitiva. Ambas versiones son impresionantes y recrean perfectamente la naturaleza competitiva del arcade.

★ Amstrad CPC

La conversión de James Higgins para CPC no es una conversión directa de Spectrum. La paleta de color del CPC fue puesta en buen uso con vívidos colores, la animación es extremadamente suave e incluso el scroll no es malo. Las pruebas de tiro no son tan precisas como en las otras versiones, pero sigue siendo jugable. El mayor problema de la versión Amstrad es que, aunque mantiene los dos jugadores, las pruebas se realizan por turnos, lo que limita el factor competitivo del arcade. Podría decirse que es la versión más bella, aunque la versión de cinta es irritante.

★ Commodore 64

La banda sonora de C64 es excelente, arrancando en la pantalla de carga con un excelente remix de Martin Galway de *I Want To Be Your Drill Instructor*. El juego en sí también raya a un nivel muy alto. El aspecto visual es un poco más oscuro, pero sigue impresionando. De hecho, en cierta manera resulta más apropiado, complementando la ambientación del arcade original. La versión de cinta es otro molesto multicarga, pero la gran calidad del audio, la tremenda precisión de los controles y los dos jugadores simultáneos hacen que sea nuestra versión favorita.



» [Arcade] Si fallas por unos pocos segundos o disparos podrás redimirte en esta agotadora fase de bonus.

facilitar la conquista del último tramo, pero un colisión contra Joe o un elemento natural daba con nuestros huesos en el agua.

El round cinco enfrentaba a Joe y Nick en un clásico pulso sobre la mesa. Es bastante fácil perder si no conoces la técnica, además Joe había recibido entrenamiento de Stallone (clara referencia a *Yo, el Halcón*). A pesar de su dureza, es uno de los momentos memorables del juego, en el que destaca el tamaño de los personajes y los gemidos digitalizados. El último de los siete niveles era un combate contra el instructor y resultaba bastante decepcionante. Por culpa del trackball, estabas muy limitado a la hora de realizar movimientos y esto hacía que el duelo contra el sargento fuera un dolor de cabeza. Al final le terminabas derrotando y es entonces cuando comenzaba tu auténtico entrenamiento. Después de la ceremonia de clausura, el lanzamiento de gorras al aire y una bandera que ocupaba toda la pantalla, de esas que tanto gustan a Michael Bay, todavía faltaba una misión. Y era un auténtico infierno.

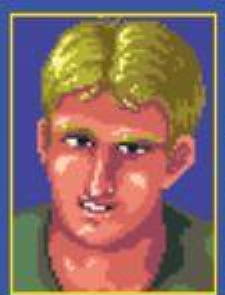
A pesar de ser un Marine de nuevo cuño el joven Nick se consideraba el hombre perfecto para rescatar al Presidente de manos terroristas. Aunque la mitad de su formación estaba basada en el manejo de armas de fuego, Nick tenía que arreglárselas a base de patadas y la compañía de su boina. Básicamente era como una versión cutrecilla y difícil del *Kung-Fu Master* de Irem. Es un final de esos que deja huella, sobre todo si tenemos en cuenta que un solo disparo enemigo podía acabar contigo.

Si obviamos el último nivel de *Combat School*, el juego alcanzó gran popularidad por el subidón de adrenalina que proporcionaba. Era fácil de jugar, pero estaba repleto de pequeños detalles que invitaban a nuevas partidas. No completar un evento no siempre significaba un Game Over; una extenuante fase de penalización te permitía redimirte a base de flexiones en barra. La ambientación era genial con el instructor farfullando frases digitalizadas y un entorno gráfico de tonalidades arenosas que captaba perfectamente el desalentador marco de un campo de entrenamiento.

» [Arcade] Te harán falta auténticas dotes de ninja para poder llegar a esta pantalla. Lo hemos conseguido con truco, pero no se lo digáis a nadie...

JAMES HIGGINS

Hablamos con el programador de la conversión para Amstrad



¿Cómo conseguiste participar en *Combat School*?
Había estado haciendo algunos proyectos independientes para Ocean Software en la serie de ordenadores franceses Thompson (M05, T07-70, T09), aunque me di a conocer ante Gary Bracey como programador de CPC. El me ofreció *CS*, pero me quería trabajando en las oficinas de Manchester, aunque en calidad de freelance. Acepté rápidamente ya que me sentía mayor para seguir siendo programador de dormitorio. Me mudé a Manchester y pasé los seis meses siguientes viviendo en un B&B en Chorlton-Cum-Hardy y trabajando en el 6 de Central Street entre Mike Lamb and Ronny Fowles.

¿Tenías acceso al código del arcade original?
No, teníamos una recreativa de la que capturábamos vídeo como referencia. Podíamos jugar al arcade las veces que quisiéramos para clarificar ideas y obtener sensaciones. Se trataba de plasmar las impresiones del arcade más que de convertirlo con exactitud.

¿Por qué la conversión de Amstrad no fue un port directo de Spectrum?
Ocean realmente hizo muy pocos ports directos en esa etapa. Casi todos los grandes títulos del momento tenían programadores exclusivos, *Renegade* y *Gryzor* son dos grandes ejemplos. Finalmente algunos programadores cayeron en la cuenta de que podían conseguir doble bonus con prácticamente el mismo código, y los programadores de Z80 controlaron ambas plataformas e incluso alguna más como MSX.

¿Cuánto tiempo llevó crear Combat School y cuántos trabajásteis en ello?
Creo que tardamos casi tres meses. Yo en Amstrad con ayuda de Mike Lamb y Ronnie Fowles con los gráficos de ambas versiones Z80. No estoy seguro si nos ayudó alguien más, ha pasado mucho tiempo.

¿Cuál fue el mayor desafío técnico en *CS*?
Sin duda fue conseguir que saliera a tiempo. Afortunadamente Mike Lamb estaba más avanzado y me ayudó con los coletazos finales, si no estaría todavía con ello. No estoy seguro de por qué iba más lento, estaba acostumbrado a trabajar rápido. En todos mis trabajos anteriores me había encargado de organizar la parte gráfica, así que quizás trabajar en grupo por primera vez me estaba causando algunos problemas.

¿Cómo crees que salió tu versión de *CS* respecto a sus hermanas de 8 bits?
En ese momento pensé que peor. Primero, necesité ayuda para terminarlo y, segundo, era la primera vez que veía lo que un Commodore 64 era capaz de hacer.

SEGA GAME GEAR

25 AÑOS A TODO COLOR

Sega se embarcó tarde en la carrera de las portátiles, y llegó al mercado detrás de Atari y Nintendo. Nick Thorpe nos cuenta por qué esta consola no logró desbancar a la temida bestia gris de Nintendo. Colorido no le faltaba.

Uno de los principales mantras de Sega era su firme creencia en ser los primeros en llegar al mercado. La SG-1000, la primera consola que fabricaron, se lanzó en Japón el mismo mes que la Famicom. Años más tarde, lanzarían la Saturn a toda velocidad en un intento de eclipsar la inminente aparición de la PlayStation de Sony, y posteriormente se encargaron de dar el pistoletazo de salida a la siguiente generación con Dreamcast. Sin embargo, cuando las consolas portátiles empezaron a desembarcar en el mercado, a finales de los ochenta, a Sega le pillaron con el pie cambiado. Nintendo lanzó su Game Boy en abril de 1989, provocando una auténtica fiebre planetaria gracias a cartuchos del calibre de *Tetris* y *Super Mario Land*. Atari pondría en circulación la Lynx en otoño de aquel año, en un intento de sorprender al público con un sistema portátil a todo color. Sega no había previsto todo aquello, y tuvo que ponerse en marcha a toda velocidad.

Con la intención de poner en el mercado una portátil a color lo antes posible, Sega se basó en el hardware de su Master System – a nivel técnico eran prácticamente idénticas, salvo por dos diferencias fundamentales referentes al apartado gráfico. La primera era la resolución, de 160x144 píxeles (la misma que la de la Game Boy), aunque también podía recurrir al "modo"Master System que aumentaba la resolución hasta los 256x192. La segunda diferencia era una mejorada paleta de colores – mientras que la Master System mostraba 32 colores de una paleta de 64, Game Gear era capaz de mostrar 32 colores de una paleta de 4096. La consola de Sega se situó en medio de sus competidoras – era más grande, cara y consumía más pilas que Game Boy pero resultaba mucho más atractiva y barata que ▶

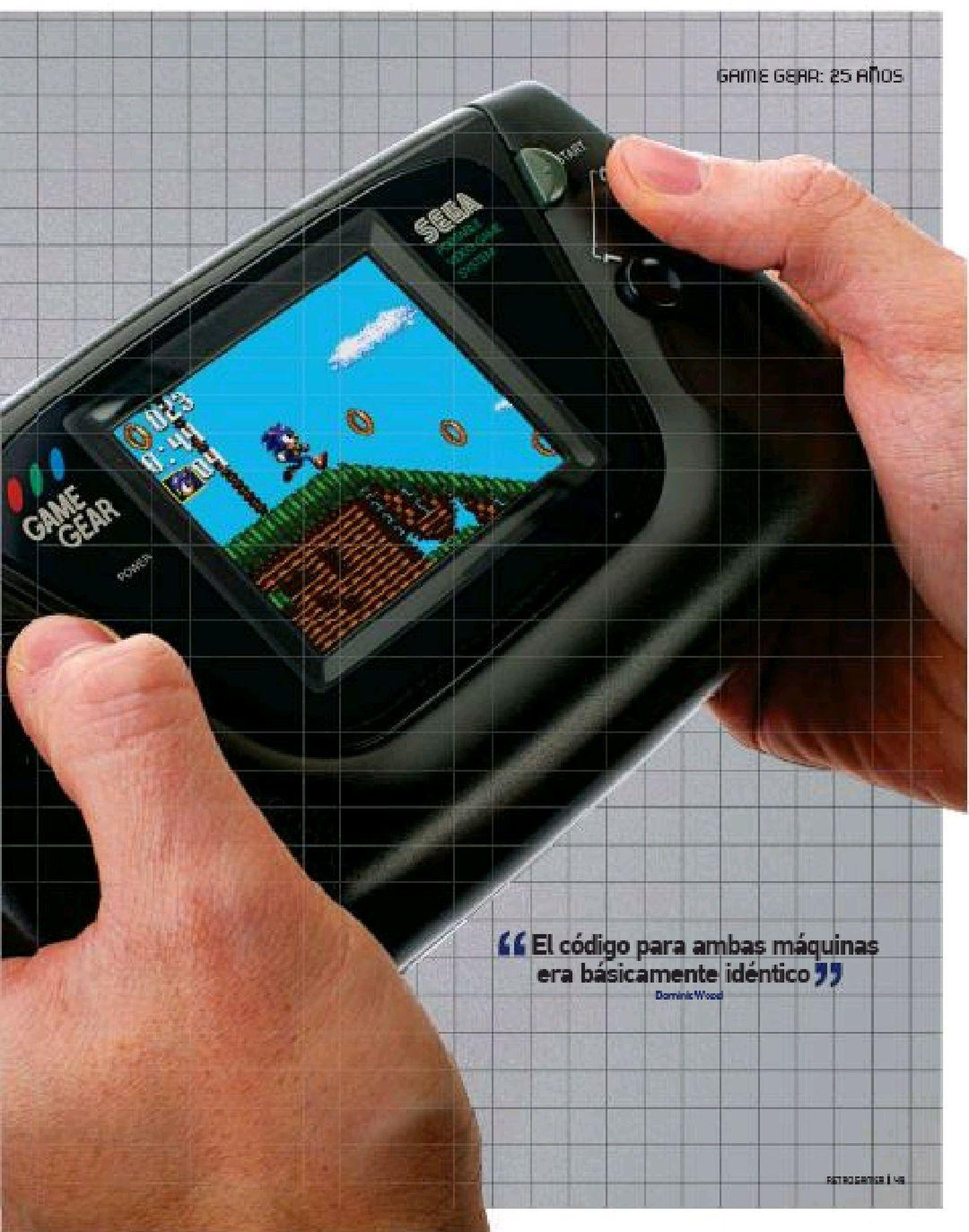


» El D-pad circular de Game Gear era similar al de Mega Drive, salvo por las cuatro direcciones, más pronunciadas.

» Los primeros modelos de Game Gear tenían la pantalla mucho más plana que las revisiones posteriores.



» La portátil conservó los dos botones del pad de MS, aunque algunos juegos recurrieron al START como tercer botón.



"El código para ambas máquinas era básicamente idéntico"
Dominic Wood

PERFECCIÓN DE BOLSILLO

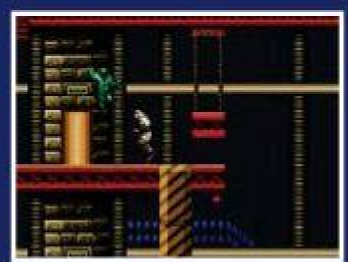
Cinco cartuchos esenciales para Game Gear



POPILS: THE BLOCKBUSTING CHALLENGE

■ Tengen ■ 1991

Este puzzle fue la última creación de Fukio Mitsuji, más conocido por obras maestras como *Bubble Bobble* y *Rainbow Islands*. Todo un desafío, consistía en destruir bloques para rescatar a una princesa. Con 100 fases y un gran editor de niveles, Popils te dejará pegado a la pantalla.



SHINOBI II: THE SILENT FURY

■ Sega ■ 1992

El primer *Shinobi* de GG era fabuloso, y esta secuela mantuvo su mayor genialidad – poder controlar los ninjas que ibas rescatando a lo largo del juego, cada uno con dotado de sus propias habilidades. Las mejoras en los gráficos y el diseño de los niveles hicieron que *Shinobi II* superara a una primera entrega que ya era tremenda.



DEFENDERS OF OASIS

■ Sega ■ 1992

Aunque el catálogo de Game Gear no era pródigo en RPGs, incorporó algunos estupendos. El desértico *Defenders Of Oasis* era uno de los mejores, y equilibraba la profundidad que requería el género con la naturaleza portátil de la consola. Incluso en un corto trayecto de Metro podías pasártelo en grande.



POWER STRIKE II

■ Compile ■ 1993

Los maestros de Compile obraron el milagro de desplegar un matamarcianos alucinante en la pantalla de 3.2 pulgadas de la Game Gear. No nos extraña que se haya revalorizado tanto con el paso del tiempo en el mercado de 2ª mano, aunque no tanto como su homónimo de Master System, también obra de Compile. Ese sí que vale un pastón.



ARENA

■ Eden Entertainment Software ■ 1996

Estupendos gráficos isométricos (la animación del personaje central era estupenda) para un juego de acción que dejaba a las claras el potencial que encerraba GG (y que muchas desarrolladoras desaprovecharon). El único pero: compensaba más esquivar a los malos, cuyos disparos iba a 2km/h, que liquidarlos.

▶ la Lynx.

La elección de la Master System como base sobre la que construir la Game Gear permitió a los desarrolladores hacerse con la máquina enseguida, dado que las diferencias entre ambas, a nivel técnico, eran mínimas. "Honestamente, no había mucha diferencia", nos explica Dominic Wood, un antiguo programador de Probe que más tarde fundaría Syrox Developments. Wood trabajó en el desarrollo de algunos cartuchos de GG, como *The Terminator*, *The Jungle Book* o *The Lion King*. "La pantalla era más pequeña, pero básicamente el código para ambas plataformas era idéntico. Sólo había que dedicar una atención especial a detalles como la puntuación o los indicadores de vidas, que tenían que reducirse de tamaño." Semejantes facilidades suponían una bendición, ya que, por aquel entonces, los fabricantes de consolas no solían tener el hábito de dar soporte a los desarrolladores.

La Game Gear se comercializó en Japón el 6 de octubre de 1990, a un precio de venta de 19.800¥. A pesar de la facilidad con los juegos podían adaptarse a la nueva máquina, solo tres juegos acompañaron a la GG en su lanzamiento: *Columns*, *Pengo* y *Super Monaco GP*. El cartucho clave era el popular *Columns*, convertido en el *Tetris* de Sega – no solo era un puzzle terriblemente adictivo, sino que además se incluyó junto a la consola, en forma de pack, al igual que hizo Nintendo con la creación de Pázhitnov. Aunque las primeras cifras de ventas eran esperanzadoras, el público tardó en poder disponer de más títulos y un buen número de aquellas primeras unidades de Game Gear salieron defectuosas.

Tras un lento arranque, el sistema empezó a alcanzar la velocidad de crucero a lo largo de 1991. Ese año se embarcaron algunas prestigiosas third parties al catálogo de GG, como Namco, Taito y Compile, y Sega decidió dar el salto al mercado yanqui. En Abril se empezó a distribuir la portátil, con un precio de 149,99$, en mercados decisivos como Nueva York y Los Ángeles, mientras que el desembarco europeo se retrasó hasta junio. A España llegaría con un precio de 19.900 pesetas (unos 120 euros). Tras los buenos resultados cosechados con la agresiva campaña de márketing de la Genesis, Sega América decidió mantener esa misma línea agresiva, con una publicidad que atacaba sin piedad a la Game Boy. La consola recibiría uno de sus mejores periféricos a finales de aquel año, gracias a una compañía llamada Kalplus, que desarrolló un adaptado para utilizar los cartuchos de Master System en la Game Gear. Aunque no era compatible con algunos títulos, como *OutRun*, Sega lo adquirió para venderlo posteriormente como un accesorio oficial, multiplicando con ello el catálogo al que podían acceder los usuarios de su portátil. Antes de que acabara 1991, el desembarco de Sonic, la mascota de Sega, daría al sistema la Killer App con la que cautivar al público indeciso, redondeando un buen año.

A pesar de sus esfuerzos, Sega se veía incapaz de alcanzar las cifras de venta de Game Boy. Nintendo reinaba en todos los mercados, gracias no sólo a haber sido la primera en aterrizar, sino a la popularidad del juego que se incluía con la consola: el insuperable *Tetris*.

Además, Game Boy demostró ser una máquina mucho más portátil que Game Gear, empezando por la duración de las pilas, que la consola de Sega y su pantalla a todo color devoraban sin freno. Además, Nintendo contó con el apoyo de toda su cohorte de third parties, incluyendo colosos del calibre de Konami y Capcom. Sega se las veía y se las deseaba para alcanzar a GB, pero al menos lograron distanciarse de la tercera competidora en liza: Atari Lynx. La habilidad de Sega para reclutar third parties (al menos aquellas que no temían provocar las iras de Nintendo) hizo que marcaran distancias rápidamente respecto a Atari. Los beneficios que le estaba aportando las enormes ventas de MD les permitió dedicar un enorme presupuesto al márketing de la portátil.

La inversión publicitaria provocó un escenario completamente distinto para la Game Gear en la campaña de 1992. Las third parties japonesas empezaron a perder el entusiasmo hacia la máquina y poco a poco fueron dejándola a un lado, pero sus colegas occidentales parecían apreciarla cada vez más – como parte de una estrategia para distribuir sus productos en todas las plataformas, y no precisamente porque la máquina de Sega les volviera locos. Esto se tradujo en un catálogo atestado de conversiones de éxitos de otras consolas. Visto desde fuera, da la impresión de que programar para GG era coser y cantar, pero las desarrolladoras se las tenían que ver con un hardware que, básicamente, databa de mediados de los años 80. Adaptar



» Las seis pilas A A necesarias para alimentar la voraz Game Gear estaban repartidas en dos compartimentos.

juegos creados originalmente para máquinas más potentes acababa siendo un quebradero de cabeza.

"Game Gear no permitía invertir los sprites, lo que nos obligaba a almacenar los sprites que apuntaban a la derecha y a la izquierda. Esto reducía en un 50% el tamaño de tu juego, a menos de que quisieras incrementar la memoria del cartucho en otro 50%," recuerda Dominic. Sin embargo, un bug les permitió mitigar este problema: "Había un retardo al acceder a la memoria de vídeo, que ralentizaba las animaciones, así que pudimos utilizar ese retardo para duplicar los datos cuando se cargaba el nuevo frame de animación. Al menos, en esa ocasión, los problemas que daba el hardware de la GG se tradujeron en algo positivo. No todo el mundo recurrió a este truco – recuerdo haber visitado Sega América, cuando estaban desarrollando sus títulos para GG, y estaban guardando los gráficos de *Sonic Spinball* dos veces [...]."

La proliferación de adaptaciones procedentes de otras máquinas en el catálogo de Game Gear supuso un problema añadido de márketing. Aunque los propietarios de la consola tenían a su alcance adaptaciones de los títulos que más lo estaban petando en en el mercado, la ausencia de grandes exclusivas ofrecía pocos alicientes para aquellos que no habían adquirido aún la consola. Los anuncios de Game Gear a menudo pasaban por alto el catálogo de software para centrarse en su caracterísca más llamativa: la pantalla a color. En Norteamérica, las campañas publicitarias de Sega seguián siendo particularmente agresivas. De hecho, los propietarios de Game Boy eran retratados como unos estúpidos – un spot de TV, en particular, mostraba a un jugador de Game Boy golpeándose en la cabeza repetidamente con una ardilla muerta, en un inútil intento por ver colores. "Si eres incapaz de ver colores y tu cociente intelectual es menor de doce, no te importará qué consola portátil tienes," clamaba un anuncio impreso que mostraba a sus rivales junto a un perro. "Por supuesto, tampoco te importará beber del inodoro", añadía.


» Si no lograbas ver bien la GG, ni dándole al contraste, es que los condensadores habían muerto.



» Si el logo que ves encima de la señal de POWER es monocromático, no hay duda: tienes la GG de Majesco.

"Si eres incapaz de ver colores no te importará que portátil tienes"

La agresiva campaña publicitaria de Game Gear, en toda su gloria

La portátil logró asentarse en el mercado. Game Gear continuó sumando más y títulos a su catálogo en los años siguientes, acogiendo franquicias tan populares como *Sonic* (Sega lanzaría once cartuchos del erizo para GG), *Mortal Kombat*, *Micro Machines*, *Ecco The Dolphin*, *NBA Jam*, y mucho más. En el correoso mercado japonés hubo un repunte de lanzamientos en 1994 y 1995. Esto fue debido en parte a un aumento del software desarrollado por la propia Sega y algo de ayuda extra por parte de los third parties, en especial de Acclaim, que lanzó al mercado japonés más títulos para Game Gear que todos los demás licenciatarios juntos durante aquellos dos años. Juegos como *Garfield: Caught In The Act* llevaron el hardware de la portátil a sus límites con cartuchos de ocho megabit.

Sin embargo, era más que evidente que el ciclo de vida la Game Gear estaba llegando a su fín. Y más teniendo en cuenta que se diseñó sobre una tecnología que databa de 1985. Con más o menos fortuna, la consola había mantenido el tipo al adaptar juegos de Mega Drive, pero versionar los juegos 3D que empezaban a inundar el mercado ya era harina de otro costal. La GG ya no era capaz de albergar más conversiones, con lo que sus posibilidades de sobrevivir en el mercado se redujeron notablemente. En 1996, tanto Nintendo como Sega afrontaron el evidente envejecimiento de sus portátiles enfocándolas al público infantil (una política que hoy en día siguen utilizando los fabricantes de hardware). Nintendo encontró un salvavidas en el fenómeno *Pokémon*, mientras Sega empezó a promocionar la GG como la consola ideal para los niños. Este nuevo enfoque se tradujo en una edición especial de la portátil, que llevaba de regalo *Virtua Fighter Mini*, una ambiciosa adaptación del juego de lucha, y más concretamente en el anime de TV. Sin embargo, este esfuerzo postrero apenas duró nueves meses. Títulos como *Puzzle Bobble*, *Panzer Dragoon Mini* y la franquicia *Pet Club* no lograron detener el declive de Game Gear. *G-Sonic*, más conocido como ▶

GAME GEAR
POWER

SEGA
PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

GRAN PANTALLA, GRAN PROBLEMA

Por qué no es sencillo jugar a los juegos de GG en un TV

Mientras que SNES, N64 y Gamecube disfrutaron de varios adaptadores, tanto oficiales como no oficiales, que permitían jugar a los juegos de Game Boy en el TV, el mercado jamás recibió un gadget equivalente para Game Gear. La gran culpable de ello era, irónicamente, una de las principales cualidades de la portátil: la paleta de colores de la GG era mayor que la que ofrecían Master System y Mega Drive, haciendo imposible la fabricación del equivalente al Super Game Boy. Sin embargo, si te mueres por enchufar tu Game Gear al televisor, hay dos maneras de hacerlo, aunque ninguna se acerca a la perfección.

Modificar la consola para incorporle una salida de vídeo RGB es posible, consiguiendo con ello una imagen cristalina, aunque ocupe una pequeña porción de la pantalla. La alternativa es reprogramar los juegos de GG para que funcionen en Master System. Esto reduce la paleta de colores y requiere además un cartucho Flash (Everdrive o similar), pero con ello se consigue un mayor campo de visión en juegos como *Sonic Triple Trouble* y *GG Shinobi*. Es la táctica que utilizó TecToy para introducir más juegos de Master System en el mercado brasileño, aunque los modders amateurs pocas veces han logrado resultados similares.





» Los cartuchos de Game Gear tenían este simpático reborde para facilitar su extracción.

LA TELE EN TU GG

El periférico estrella de la portátil de Sega

Uno de los complementos más deseados por los usuarios de GG era el TV Tuner, un sintonizador que se acoplaba a la entrada de cartuchos y convertía la consola en un pequeño televisor, todo un tesoro en unos tiempos en los que como mucho había dos teles en cada hogar (la del salón y la de la cocina). La irrupción de la TDT convirtió a este periférico en algo completamente obsoleto, a menos de que te lleves la consola de vacaciones a algún país que siga emitiendo a la antigua usanza (y cuyo sistema de TV encima sea compatible con el de tu modelo de TV Tuner). Por ello, es fácil encontrar este periférico en el mercado de 2ª mano a precios populares.

Pero ojo, porque a pesar de que ya no sirva para captar emisiones de TV, el gadget se guarda un as en la manga, concretamente en la parte superior, donde se encuentra la entrada auxiliar (A/V in). A través de este puerto de 3.5mm, y gracias a un cable adaptador (barato y fácil de conseguir), podremos utilizar la GG como un monitor al que podremos introducir cualquier señal de A/V via TV Tuner. Ya sea un reproductor de DVDs como una cámara de vídeo, por no hablar de un amplio espectro de consolas: desde Master System y NES hasta Xbox 360 y PS3. Eso sí, no te esperes una calidad de imagen espectacular. Y no te molestes en probar fortuna con la GG de Majesco – es incompatible con el TV Tuner.



▶ *Sonic Blast*, se convertiría en el último cartucho comercializado en Japón para el sistema, en diciembre de 1996. En Occidente el sistema también estaba a punto de morir. *The Lost World: Jurassic Park* llegaría al mercado en agosto de 1997, coincidiendo con el estreno de la película de Spielberg, pero sería el único lanzamiento para Game Gear en llegar a las tiendas aquel año.

Sin embargo la portátil de Sega aún tendría ocasión de gritar un último "Hurra", gracias a una compañía llamada Majesco. A finales de los 90, Majesco estableció una lucrativa relación con Sega, licenciando su hardware de Mega Drive y comercializándolo como una alternativa económica a PlayStation y Nintendo 64 (bajo un nuevo rediseño y el nombre Genesis 3). Con intención de repetir la jugada, Majesco adquirió la licencia de Sega para distribuir la Game Gear y reintroducirla en el mercado Norteamericano, en 2001, como una máquina barata. El nuevo hardware llegó a las tiendas con un precio de 29,99$, e incorporaba algunas pequeñas diferencias con la Game Gear original, incluyendo un logo monocromático, plástico más barato y una pantalla LCD ligeramente mejorada, aunque era incompatible con el sintonizador de TV (ver recuadro de la izquierda). Se comercializaron diez cartuchos, con un precio realmente bajo: 14,97$. Aunque todos eran juegos bastante viejos, *Super Battletank* no había llegado a comercializarse antes y se convirtió en el último lanzamiento para el sistema. La promesa de desarrollar nuevos títulos para GG jamás llegaría a materializarse.

> **“Era muy superior a la hora de jugar, pero eso no se vió reflejado en las ventas”**
> Dominic Wood

Desde la desaparición de la Game Gear, el principal desafío para los coleccionistas de la portátil de Sega ha mantener sus consolas en buen estado. Por todos es conocido el problema de las GG con los condensadores, que acaban muriendo con el paso del tiempo. Esto se traduce en problemas con el contraste de la imagen y pérdida del sonido. Aunque es algo que se puede solucionar si uno es mañoso con el soldador (en tiendas como *Retrocables.es* venden kits con todo lo necesario), tenlo bien presente si algún día te topas con una Game Gear en el mercado de segunda mano. Si tienes pánico a abrir la consola también existe la posibilidad de llevarla a reparar, aunque la opción de comprar nosotros los condensadores es mucho más económica (juntos no suman ni 4 euros).

Game Gear ha dejado un legado inusual. Fue superada por la Game Boy por un amplio margen, por unas cuantas razones que Dominic brevemente: "El catálogo de juegos, el acertado márketing de Nintendo, un precio más económico y una mayor duración de las baterías. GG era muy superior a la hora de jugar, pero eso no se vió reflejado en las ventas." Sega colocó 11 millones de consolas, lo que la convirtió en la portátil más vendida (si obviamos las máquinas fabricadas por Nintendo y Sony), y fue lo suficientemente popular como para mantenerse en el mercado seis años. Por otro lado, recibió un trato menos favorable por parte de Sega en comparación a otras consolas del fabricante. Sega ni siquiera creyó que GG mereciera una sucesora – su última incursión en el mercado de las portátiles fue la Nomad, que esencialmente era otro modelo de MD. Esto se debió, en parte, a que Sega siempre consideró la GG como una extensión de sus consolas de sobremesa. Aunque el catálogo de la portátil estaba plagado de excelentes títulos, muchos de ellos ya estaban disponibles en Master System o eran adaptaciones de juegos de MD. Además, la reputación de la máquina sufrió bastante por la voracidad con la que se tragana las pilas.

Sin embargo, la grandeza del Retro es que podemos disfrutar de nuestras consolas favoritas de una manera que creíamos impensable a principios de los 90 [...].Incluso la biblioteca de juegos al alcance de los occidentales se ha ampliado notablemente gracias a las localizaciones creadas por fans, que han hecho posible disfrutar de juegos inéditos fuera de Japón, como *Royal Stone*, con textos en inglés.

Asi que aunque la Game Gear tenga sus detractores, no significa que fuera una mala máquina – simplemente fue fruto de las limitaciones de su época. Sus fans no necesitan que nadie recuerde sus cualidades, pero si nunca tuviste ocasión de hacerte con una, ni lo dudes. Incluso con sus evidentes defectos, la portátil de Sega nos dejó auténticos juegazos, que merecen mucho más reconocimiento del que se le dieron en su día. ✱



» Además de la fuente de alimentación, Sega lanzó baterías externas y adaptadores para el coche.



MASTER SYSTEM VS GAME GEAR

Cinco cartuchos que demuestran que los juegos de GG no siempre eran idénticos a sus homónimos de Master System

OUTRUN

■ Sega tomó la decisión de programar desde cero la adaptación a GG de la mítica coin-op de AM#2 (en ello tuvo mucho que ver el hecho de que el port de Master System tenía ya cuatro años de antigüedad). Además de un nuevo apartado gráfico y sonoro, se le añadió al Ferrari una caja de cambios automática, y un modo versus (contra la CPU u otro jugador).

FANTASY ZONE

■ Aunque el cartucho de Master System se aproximaba bastante a la recreativa de *Fantasy Zone*, la versión Game Gear incorporó nuevos enemigos y fases. Este port aprovechó a conciencia la superior paleta de colores de la portátil, dando como resultado unos gráficos mucho más alegres y coloristas que los que ofrecía la entrega Master System.

SPACE HARRIER

■ La conversión a Game Gear de *Space Harrier* es cuando menos peculiar, ya que ofrecía menos niveles que su homónimo de Master System y añadía un sistema de passwords. Además se rediseñaron todos los enemigos, dándoles un aspecto más orgánico. Una entrega curiosa, que no debería faltar en la colección de un fan de la coin-op.

NINJA GAIDEN

■ El *Ninja Gaiden* de Game Gear fue desarrollado por Japan System House y comercializado en 1991. Es competente pero aburrido. Por alguna razón que desconocemos, la entrega Master System se lanzó un año después, a cargo de SIMS, y es completamente distinta y muy superior. En este caso no tenemos ninguna duda: la de Master gana por goleada.

PUTT & PUTTER

■ SIMS firmó ambas versiones de *Putt & Putter*, y ambas parecen idénticas, tanto en gráficos como a la hora de jugar. Sin embargo, la entrega GG, lanzada en 1991, despliega un repertorio de niveles competemente distintos a los del cartucho de MS, comercializado en 1992. Otro ejemplo de que la GG no siempre se alimentaba de ports directos de MS.


20 AÑOS



Star Wars: Dark Forces y la saga Jedi Knight

Ian Dransfield habla con los responsables de Dark Forces y la saga Jedi Knight para descubrir por qué La Fuerza sigue siendo intensa en estos clásicos de LucasArts.

La mejor manera de callar la boca de aquellos que sentencian que jamás existió un juego de *Star Wars* a la altura de las películas es recordarles la existencia de *Dark Forces* y la saga *Jedi Knight*. LucasArts nos brindó cinco juegos sensacionales: *Dark Forces* (1995), *Dark Forces II: Jedi Knight* (1997), *Dark Forces II: Jedi Knight – Mysteries Of The Sith* (1998), *Jedi Knight II: Jedi Outcast* (2002) y *Jedi Knight: Jedi Academy* (2003) – cada uno de ellos recibió en su momento el respaldo de público y crítica, demostrando que era posible explotar con talento el universo creado por George Lucas.

¿Cuál fue la fórmula del éxito? Al fin y al cabo explotaron un género popular: el shooter – *Dark Forces* era un clon de *Doom*, un FPS con blasters y algunos puzzles. Pero dos elementos ayudaron a desmarcarse de sus competidores: un diseño inteligente y la licencia *Star Wars*.

Todo el mundo se moría por probar aquel juego de *Star Wars* que se jugaba como *Doom* – incluso los mismos tipos que hicieron *Doom*, como recuerda Matthew Tateishi, diseñador de niveles en *Dark Forces* y *Jedi Knight*: "Recuerdo cuando el equipo recibió un email de John Romero, después de que éste jugara a *Dark Forces* – dijo algo así como 'ahora sé cómo se sentía la gente cuando jugaba con *Doom* por primera vez'".

El elemento *Star Wars* aportaba grandes beneficios, más allá del indudable gancho comercial de la saga – era un universo bien establecido, con una rica mitología, décadas de desarrollo y un montón de potencial a nivel creativo. Jarrod Showers había terminado de trabajar en *Soldier Of Fortune 2* y afrontaba por aquel entonces el trabajo de animador principal ▶


» [PC] *Dark Forces* – El juego arrancaba con un fantástico nivel en el que debías recuperar los planos de la Estrella de la Muerte.


» [PC] *Dark Forces* – Las excelentes secuencias entre fases cumplían a la perfección su tarea de sumergir al jugador en el universo *SW*.


» [PC] *Dark Forces II: Jedi Knight* – Desde TIE Bombers a gloriosos cameos, este juego nos hizo sentirnos parte de la mitología de la saga.

MOMENTOS INOLVIDABLES

Son recuerdos que conservaremos para siempre. Ahí va una ración de nostalgia.

MATAR A UN STORMTROOPER

■ La primera vez que disparabas sobre un stormtrooper en *Dark Forces* era una gozada; casi podías sentirte un héroe galáctico más, a la altura de Luke y Han Solo.

AGARRAR UN SABLE LÁSER POR 1ª VEZ

■ No sucedió hasta la segunda entrega, pero este momento pasaría a ser uno de los más recordados por los fans en todas las entregas de *Dark Forces/Jedi Knight* saga.

» [PC] Jedi Knight: Jedi Academy – Crear tu propio Jedi fue una de las alegrías que nos dió Jedi Academy. Y podías elegir el color del sable láser.

▶ en *Jedi Knight: Jedi Academy*, cuando descubrió que el mundo real ofrecía más dificultades que el universo creado por George Lucas: "Mientras modelaba el Rancor, recuerdo que pensé que existía más material de referencia de *Star Wars* con el que trabajar, que sobre el armamento real de *Soldier Of Fortune*."

Aquello suponía un gran patio de recreo sobre el que trabajar, comenta Jarrod, aunque puntualiza que algunos elementos permanecieron fuera del alcance del equipo, como por ejemplo la posibilidad de utilizar a Han Solo. "Pero en cambio si pudimos rescatar personajes icónicos como Luke o Boba Fett," añade. "Eso nos hizo sentir como si realmente estuviéramos dejando nuestra huella en un universo que todos amábamos".

Ese amor por el universo *SW* era compartido por muchos de los que trabajaron en los juegos de *Dark Forces/Jedi Knight*. Kevin Schmitt, actualmente diseñador senior en 343 Industries, trabajó en *Mysteries Of The Sith* y *Jedi Outcast*. Era un fan devoto de la franquicia *SW*. "Los tres diseñadores de niveles de *Mysteries Of The Sith* se preocuparon un poco cuando aparecí con mi matrícula personalizada (MTFBEWY: May The Force BE With You)... Por fin pude encontrar un lienzo en el que volcar todo el conocimiento sobre *Star Wars* que había acumulado desde hacía tantos años."

Aunque Disney ha dinamitado la mitología del universo expandido, no han podido cambiar el hecho de que, en aquellos tiempos, hubo gente, muchos de ellos fans de *SW*, que se dedicó a enriquecer el universo que tanto respetaban. "A menudo desparramábamos los materiales de referencia por el suelo, mientras búscabamos ideas y maneras de enlazar nuestro juego con el universo ya existente," rememora Kevin. "Dado que me apasionaba *Star Wars*, pensaba que debíamos mantener la mayor fidelidad posible hacia el material original. Se lo debía. Estaba en el cielo."

Al trastear con todo un universo creado por otra persona, uno podría esperar que el propio autor – George Lucas – estuviera implicado de alguna forma en los juegos de *Dark Forces/Jedi Knight*. No fue así, nos aclara Kevin – de hecho, George Lucas no involucró de ninguna manera en su producción. "Hay una anécdota muy divertida que me contó Daron Stinnett, el director de proyecto de *Dark Forces*," recuerda Kevin. "El noticiario local quería una historia sobre George y *Dark Forces*. Lucas se sentó y se puso a jugar mientras le filmaban. Cuando la entrevista llegó a su fin, se inclinó sobre Daron y le dijo '¡Esto es realmente violento!'. A partir de ese momento creo que perdió el interés hacia los juegos de *Star Wars*, al menos hasta el desarrollo de The *Force Unleashed*."

> "Pude volcar todo el conocimiento sobre Star Wars que había acumulado durante tantos años"
> Kevin Schmitt

Aunque el hombre que daba nombre al estudio no estuviera implicado directamente en los distintos proyectos, eso no significaba que hubiera carta blanca. Cada uno de los *Dark Forces/Jedi Knight* supuso un quebradero de cabeza debido al tema de la licencia. Aunque los juegos estaban siendo desarrollados – o en colaboración – por la propia LucasArts, hubo restricciones y obstáculos que superar.

Kevin nos señala dos de las restricciones menos lesivas a las que se enfrentaron: "Durante mucho tiempo trabajamos bajo la directriz


» [PC] *Dark Forces* – Tras ser arrojado a la fosa del palacio de Jabba, Kyle Katarn debía luchar con sus puños. A menos de que recurrieras a trucos, claro.

» [PC] *Dark Forces* – Podía ser algo repetitivo, pero pocas cosas había tan satisfactorias como masacrar oleadas y más oleadas de stormtroopers.



VISITAR EL HOGAR DE KYLE KATARN

■ Todo héroe tiene una procedencia, y el hecho de poder visitar la casa de los padres de Kyle Katarn le hacía aun más humano de cara al jugador.

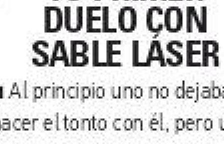
SER TESTIGO DE CÓMO ATACABAN LA BASE REBELDE

■ Éramos la última línea de defensa ante las hordas del Imperio. Por suerte, fuimos más hábiles que los que escoltaban a Leia en la 1ª peli.



DESCUBRIR UNA VIDA EXTRA

■ Aunque *Dark Forces* estaba muy influenciado por *Doom*, el juego seguía recurriendo a las entrañables vidas extra. Y encima con el logo de la Alianza.



TU PRIMER DUELO CON SABLE LÁSER

■ Al principio uno no dejaba de hacer el tonto con él, pero unos cuantos niveles más tarde era preciso ponerse serio, ante el duelo con un Jedi oscuro.



» [PC] *Dark Forces II: Jedi Knight – Mysteries Of The Sith* – aquí llegaríamos a controlar a Mara Jade, un clásico del Universo Expandido.

de 'no maltratar a los Ewok' (algo que rompimos en *Outlaws*) y más tarde se nos impuso la política de 'no maltratar a Jar-Jar'." Pero en ocasiones las directrices no eran tan claras como los creadores de los juegos pensaban al principio. "Creo que al principio hablamos sobre Lando Calrissian simplemente de broma," continúa Kevin. "Hablamos de lo que nos gustaría hacer si tuviéramos ocasión de utilizar a Billy Dee Williams. Bueno, se corrió la voz y lo siguiente que supimos es que Lando estaba a bordo, así que lo convertimos en uno de los pivotes de la trama."

Pero no siempre tan fácil como a la hora de reclutar a Lando, debido a las restricciones y normas que obligaban a mantener una comunicación constante entre el equipo de desarrollo y los responsables de la licencia. Stephen Shaw, líder de proyecto y diseñador en *Mysteries Of The Sith* recuerda el mayor obstáculo al que se tuvo que enfrentar: "La mayor restricción que nos pusieron fue que no podíamos crear nuevos lords del Sith con los que nuestro protagonista pudiera luchar. Esto hizo que incorporar la lucha con sable láser, como un elemento más del juego, fuera todo un reto."

Pero, como Kevin recalca a continuación, el equipo encontró una manera de sortear este obstáculo: "Al principio propusimos alguna clase de aprendiz Sith. El equipo de licencias nos dijo que de eso nada, que 'solo los Jedi podían llevar sables láser'. Entonces volvimos al tablero de dibujo y estuvimos un par de días buscando una solución. Y no se nos ocurría nada hasta que tuvimos aquella idea chiflada... Daba la impresión de que el departamento de licencias necesitaba vetar al menos una de nuestras propuestas, cada vez que les presentábamos ▶

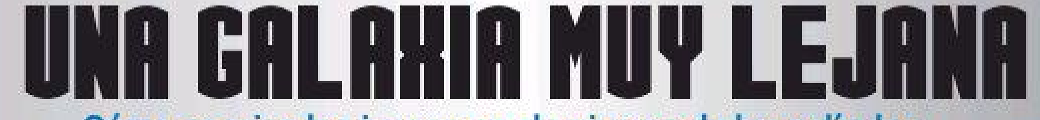


» [PC] *Dark Forces II: Jedi Knight* – La verticalidad de la franquicia *Dark Forces/Jedi Knight* series es algo que los FPS actuales no han logrado replicar.

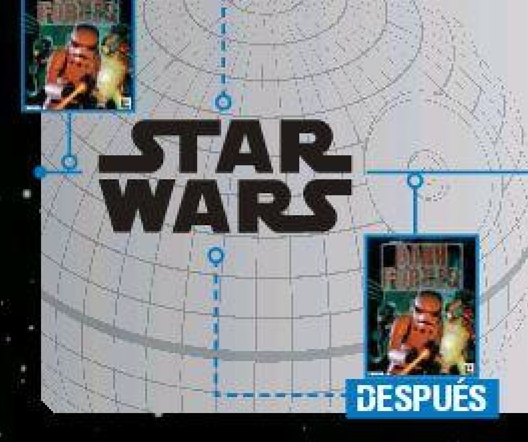


» [PC] *Dark Forces II: Jedi Knight – Mysteries Of The Sith* – Los duelos de sables láser en primera persona no tuvieron la popularidad deseada.

UNA GALAXIA MUY LEJANA



Cómo encajan los juegos en el universo de las películas











20 AÑOS

ESE ROSTRO ME ES FAMILIAR

■ *Jedi Academy* fue el primer juego en el que no manejabas a Kyle Katarn. Pero este acababa ejerciendo de nuestro maestro en los tortuosos senderos de La Fuerza.

EJERCER DE SNIPER CONTRA UN RODIANO

■ Los francotiradores rodianos de *Jedi Academy* eran un tormento, pero cuando llegó el momento de darles su propia medicina... gozo máximo.



VOLVER AL REDIL

■ *Jedi Outcast* arranca con Kyle Katarn abandonando los caminos de La Fuerza. Pero más adelante volvió a abrazar la religión más molona del universo y todos respiramos aliviados.

DERROTAR A TU PRIMER JEDI

■ En *Jedi Academy* peleabas contra todo tipo de idem de 2ª, desde los oscuros Seguidores de Ragnos hasta tus compis de clase si tirabas por el Lado Oscuro.

> **"Raven usó el código de Star Trek Voyager: Elite Force para crear el prototipo de Jedi Knight"**
> Anónimo

algo, para dar sentido a su existencia."

"Pensábamos que si incluíamos algo realmente demencial entre nuestras propuestas llamaríamos toda su atención sobre esa idea en particular y eso nos permitiría colar alguno de los conceptos qué realmente queríamos introducir en el juego. No recuerdo qué les presentamos para que lo vetaran, pero si nos dejaron colar un Sith no-muerto, debía ser algo delirante. A partir de aquel momento, fue nuestra manera de actuar siempre que teníamos que bregar con el departamento de licencias."

La licencia *Star Wars* era controlada con puño de hierro – por una buena razón. Como un desarrollador, que prefiere permanecer en el anonimato, nos contó, dicho control se ejercía porque los juegos suponían un importante porcentaje en las ganancias del imperio Lucas. "El desarrollo del juego debía permanecer en el máximo secreto," recuerdan. "Se anunció a nivel interno en una reunión en Raven Software. En ella había una cabeza envuelta en una toalla...que resultó ser el busto de Darth Vader. El juego además recibió un alias, *CHC*, al que siempre debíamos referirnos en cualquier email, en caso de que hubiera alguna grieta en la seguridad. *CHC* eran las siglas de '*Cold Hard Cash*'."

Esta actitud se prolongó mas allá de *Dark Forces* y los *Jedi Knight*, hasta el punto de que fue una de las razones por la que Yves Borckmans, programador de *Dark Forces II: Jedi Knight* y *Mysteries Of The Sith*, acabaría abandonando el estudio. "Cuando se estaba rodando el *Episodio I*, y empezamos a trabajar en los juegos basados en la película, la paranoia por las fugas de información se disparó más y más," nos explica. "Se hizo bastante incómodo trabajar allí. Todas las oficinas tenían las ventanas tapadas y tenías que contactar con seguridad para hablar con otros colegas de trabajo. Ese era el clima cuando me fui y me sentí feliz de hacerlo, porque reinaba una atmósfera insana por culpa de tanto secretismo."

Pero ni siquiera la paranoia por las filtraciones y las confusas directrices del departamento de licencias lograron detener a los respectivos equipos de desarrollo en su misión de crear juegos maravillosos. Hay algo en todos los juegos de la saga *Jedi Knight* (aunque en menor medida en *Dark Forces*, debido a las limitaciones técnicas) que hace que incluso hoy en día mantengan la misma frescura de antaño: un diseño inteligente. Un diseño que utilizaba el entorno 3D en toda su gloria, y no se limitaba a encajonar al jugador en un pasillo eterno.

Podías perderte en *Jedi Knight*, quedarte perplejo ante un puzle en *Mysteries Of The Sith*, recibir un disparo de alguien situado a 50 metros de altura sobre tu posición en *Jedi Outcast*, y disfrutar de maravillosas y fluidas batallas con sables láser en *Jedi Academy*. Todos ellos tenían un diseño que los jugadores matarían por ver en los shooters modernos, pero por alguna razón, la saga acabó en el olvido.

Pero volvamos al pasado para descubrir que el diseño, una vez más, fue una consecuencia del elemento *Star Wars*: "Alguno ejemplos se encuentran en el primer nivel de *Mysteries Of The Sith*," detalla Stephen. "Me recuerdo comentándole a Kevin Schmitt que quería algunas escenas tipo Hoth, en las que un muro estallase y por el agujero empezaran a manar oleadas de stormtroopers y te encontraras en medio de un cruce de disparos con los rebeldes, obligándote a correr a través de la lluvia de láser para alcanzar tus objetivos."

"Aquello supuso un desafío para Richard Fife, que trabajaba en la IA. La mayoría de los datos y la lógica de la IA se habían programado en *Jedi Knight* para enfocarla hacia la interacción con el jugador, por



» [PC] *Dark Forces* – ¿Alguna vez te preguntaste cómo sería disparar una sonda imperial?



» [PC] *JK II: Jedi Outcast* – Por suerte, los stromtrooper tenían la misma puntería que en las película.



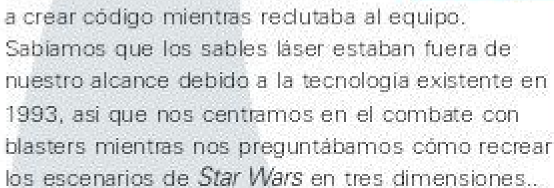
» [PC] *Jedi Knight: Jedi Academy* – Aunque las dos últimas entregas se enfocaban al juego en 3ª persona, aún era posible volver al clásico estilo FPS.

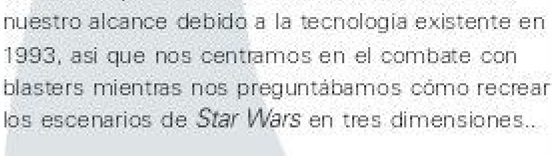
SENTIR LA FUERZA

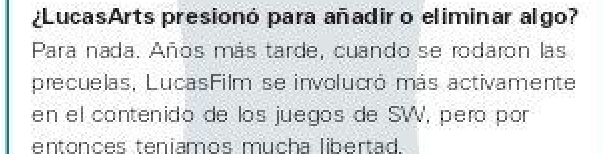
El Lider de Proyecto Daron Stinnett comparte sus recuerdos sobre Dark Forces

¿Cuál fue específicamente tu trabajo en la saga *Dark Forces*?
Estaba trabajando para una compañia de simuladores de vuelo llamada Spectrum HoloByte cuando un amigo me invitó a trabajar con él en LucasArts. Asi que me reuni con el equipo de gestión de LucasArts y me dijeron que podria unirme a la compañia y hacer el juego que quisiera. ¿Cómo negarme a una oferta así? Era un gran fan del *Wolfenstein 3D* de id - uno de los primeros shooters en primer persona. Asi que sumé dos más dos y les propuse hacer un shooter en 3D sobre *Star Wars*.
Mi labor en LucasArts era la de Lider de Proyecto - qué básicamente implicaba liderar el equipo y el diseño del juego. Además tenia experiencia en programación, asi que lo primero que hice fue ponerme a crear código mientras reclutaba al equipo. Sabiamos que los sables láser estaban fuera de nuestro alcance debido a la tecnologia existente en 1993, asi que nos centramos en el combate con blasters mientras nos preguntábamos cómo recrear los escenarios de *Star Wars* en tres dimensiones..

» La Fuerza es intensa en Daron, ex-lider de proyecto en LucasArts.







¿Cuál fue la filosofía de diseño detrás de los juegos?
Nos centramos en crear un juego que permitiera a los jugadores explorar el mundo de *Star Wars* en 3D por primera vez. Para nosotros *Dark Forces* suponia una gran oportunidad para hacer realidad todo aquello que imaginábamos que existia más allá de los decorados de las peliculas. Recuperar aquellos escenarios, personajes e historias y hacer que los jugadores se sintieran parte de ese descubrimiento. Para ello necesitábamos buenos personajes y una gran historia. Nos centramos mucho en recrear aquellos escenarios de la manera más realista posible, teniendo en cuenta las herramientas y tecnologia disponible en aquellos tiempos.

¿Esta filosofía cambió durante el desarrollo?
No lo hizo. Empezamos con la visión de crear un juego que permitira explorar las localizaciones de *Star Wars*, de una manera tan fascinante como divertida, hacer que el jugador se sintiera parte de la historia de la saga, y nos mantuvimos fieles a esa idea. Recuerdo que, cuando el desarrollo estaba a punto de acabar, el presidente de LucasArts me preguntó si necesitábamos más tiempo para añadir más cosas a *Dark Forces* y le contesté que "no". Sentia que habiamos completado nuestra visión del juego y no creia que añadirle nada más hubiera sido necesario. No habriamos podido mejorarlo.

¿Qué sentiste al involucrarte en un juego de *Star Wars*?
¡Fué increible! Teniamos un entorno de trabajo alucinante. Al otro lado de mi ventana ILM podia estar estrellando un avión jumbo (esto fue antes de que hiciera esa clase de cosas mediante ordenador). En nuestras oficinas se apilaba atrezo de peliculas famosas que hoy en dia se muestra en museos. Con frecuencia comiamos en el Rancho, al lado de George Lucas, y sentiamos que podiamos resolver problemas que nadie habia resuelto antes. Fue una experiencia fantástica y uno de los mejores momentos de mi carrera.

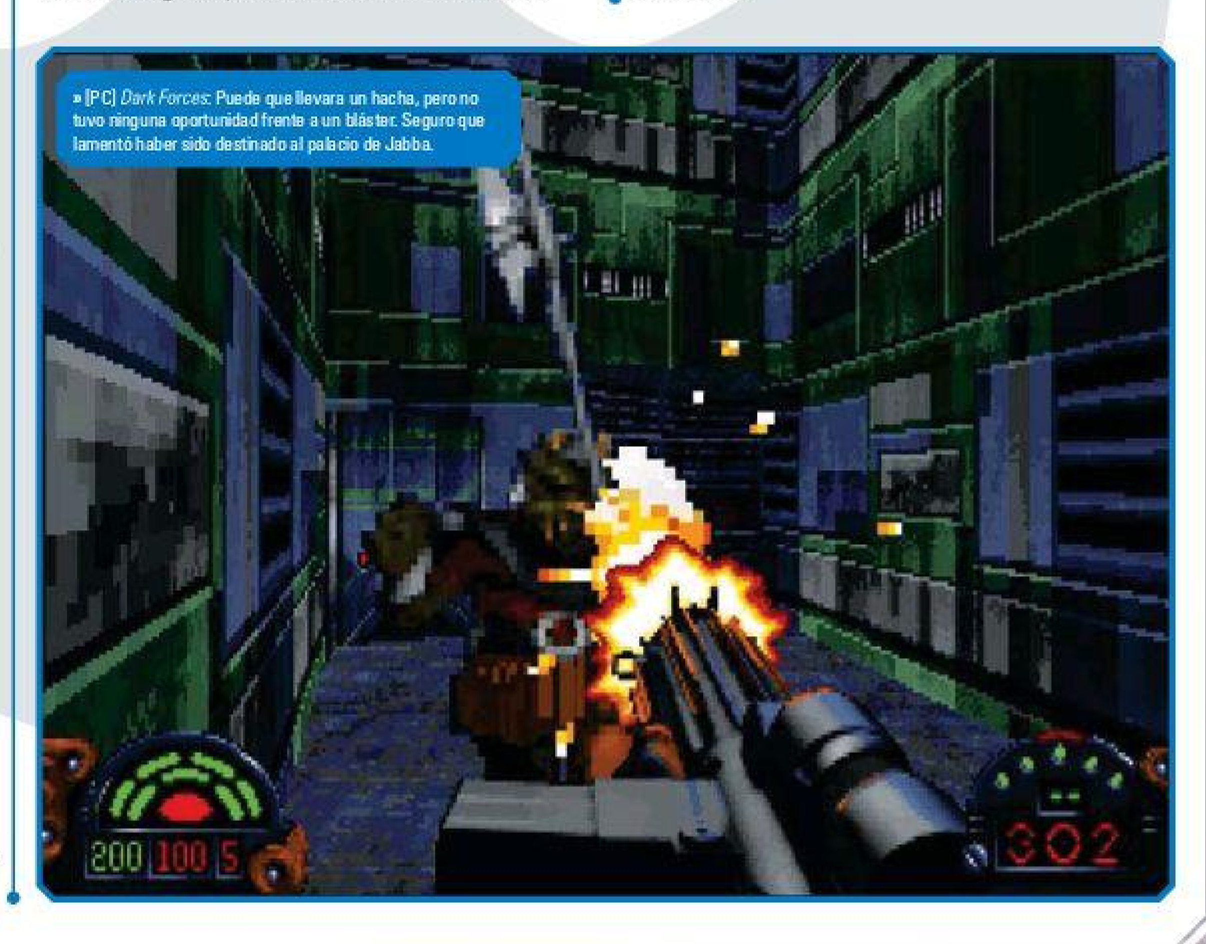
¿Cómo fue trabajar para ellos? ¿Tuvisteis mucho apoyo por parte de los jefazos?
George queria que LucasArts creara sus propias historias, asi que nos apoyó mucho a la hora de crear personajes, escenarios y tramas que expandieran el universo *Star Wars*.

¿LucasArts presionó para añadir o eliminar algo?
Para nada. Años más tarde, cuando se rodaron las precuelas, LucasFilm se involucró más activamente en el contenido de los juegos de SW, pero por entonces teniamos mucha libertad.

¿Qué opinas de aquellos juegos hoy en día y de cómo son recordados?
Estoy orgulloso de lo que logramos. Construimos una tecnologia impresionante, creamos mundos fantásticos pero a la vez realistas, fuimos pioneros al añadir una historia, personajes y puzles al género FPS. Estoy orgulloso de que, junto a *X-Wing* y *TIE Fighter*, demostraramos que los juegos de *SW*, y los juegos basados en licencias en general, podian ser tan buenos como los titulos creados sin el respaldo de una IP conocida. O incluso superiores.

¿Crees que la franquicia JK/DF ha recibido el respeto merecido por su influencia en los shooters?
Creo que *Dark Forces* obtuvo el respeto que merecia. Si hubiéramos incorporado un multijugador se habria convertido en un mega hit capaz de haber destronado a *Doom* como el juego que definió el género. Pero al mismo tiempo, soy consciente de que, de haberlo hecho, no habriamos tenido tanto éxito a la hora de construir una experiencia para un único jugador tan sólida. A pesar de esa decisión, *Dark Forces* fue un gran éxito. No cambiaria absolutamente nada de él si tuviera que volver a hacerlo.

Si Disney decidiera resucitar *Dark Forces*... les enviarías tu currículum?
Ahora tengo mi propia compañia y estamos emocionados al crear un RTS online titulado *Victory Command*. Pero me encantaria volver a trabajar con la licencia *SW* de nuevo. Creo que *SW* ofrece un gran potencial cuando se logra plasmar su fantástico universo a través de una mecánica y una tecnologia a su altura. Aprovecharia esa oportunidad sin dudarlo.



» [PC] *Dark Forces*: Puede que llevara un hacha, pero no tuvo ninguna oportunidad frente a un bláster. Seguro que lamentó haber sido destinado al palacio de Jabba.

NOS PONEMOS AL DIA CON KYLE KATARN AKA JASON COURT

La secuela de Dark Forces tenía actores reales. Charlamos con el hombre que interpretó al héroe principal.

¿Cómo fue tu experiencia interpretando a Kyle Katarn en Dark Forces II?
Tengo que decirte que, desde la perspectiva del actor, supuso todo un desafío. Supongo que una de las cosas más difíciles de apreciar cuando vuelves a ver hoy en día aquellas secuencias, es que yo, mientras actuaba, debía interactuar con cosas que no existían. Todas las imágenes generadas por ordenador que aparecerían en las secuencias se estaba creando en otro departamento mientras rodábamos las escenas, así que tenía que hablar e interactuar con soportes de luz, muros de croma, un montón de cajas verdes... cualquier clase de objeto que pudiera representar al personaje con el que se suponía que esta interactuando. Incluso el sable láser era un pieza de atrezo. Un palo de color verde que tenía que blandir en el aire transmitiendo la impresión de que no pesaba nada (porque el filo de un sable láser se supone que no pesa).

¿Te gustaban los videojuegos?
Antes de *JKDFII*, los únicos juegos que llegué a terminar fueron cosas como *Myst*, *Riven*, *Joe's Apartment*... juegos de ese estilo, a base de pantallazos, más simples y menos inmersivos que el nuestro.

Vamos a asumir que los obsesos de DFII te siguen reconociendo por la calle...
Es una de las cosas más chulas de haber participado en aquel proyecto. Es bastante halagador que te sigan enviando cartas, escuchar cosas alucinantes de boca de gente que disfrutó tanto del juego en su día que lo recuerdan como uno de los mejores momentos de su niñez. No puede ser malo que te digan "fuiste una gran influencia para mí cuando era un crío". Como actor, no hay nada mejor. Aún me envían material para firmar, regularmente, casi siempre acompañado de cartas y notas increíbles. Mola mucho, así de simple.

¿Qué se siente ahora, al saber que eres una de las pocas personas que ha encarnado en la pantalla a un Jedi dentro de una franquicia tan amada?
Que te dediquen una página en la Wookieepedia es algo que te hace destacar entre el gremio de actores. Aunque siempre me lo he tomado con humildad y asombro, mola mucho saber que fui parte de algo tan nuevo, creativo y alucinante.

¿Es un tema que sigues sacando, por ejemplo, durante una conversación en una fiesta? ¿O es algo que prefieres dejar en el pasado?
Es bastante simple: no es algo que realmente surja, de manera natural, durante una conversación. Las únicas veces que sucede es cuando alguien saca el tema como algo gracioso. Simplemente, forma parte de mi pasado.

Si Disney quisiera recuperar a Kyle Katarn para los *Episodios VII/ VIII/ IX*...¿les mandarías tu currículum?
¡Por supuesto! Si llegara el caso, me encantaría que contactaran conmigo para una audición. No es probable que lo hicieran, pero dado que fui el tipo que encarnó a Katarn originalmente, no deja de ser bonito imaginar que me diesen la oportunidad de hacer una audición. El viejo Kyle sería una persona diferente, mucho más sabia...

¿A qué te dedicas hoy en día? ¿Sigues recurriendo a los poderes de La Fuerza?
He cambiado bastante en los últimos años.
Ahora vivo a otro ritmo y me embarqué en la aventura de hacer vino. He estado viviendo el norte de California durante buena parte de los últimos doce años, elaborando vino y dirigiendo mi negocio en Evidence Wines. Cocinar, comer y vivir es mi principal aventura actualmente. Y sí, La Fuerza siempre estará conmigo. Y estaré preparado por si algún día tengo que volver a recurrir a ella...

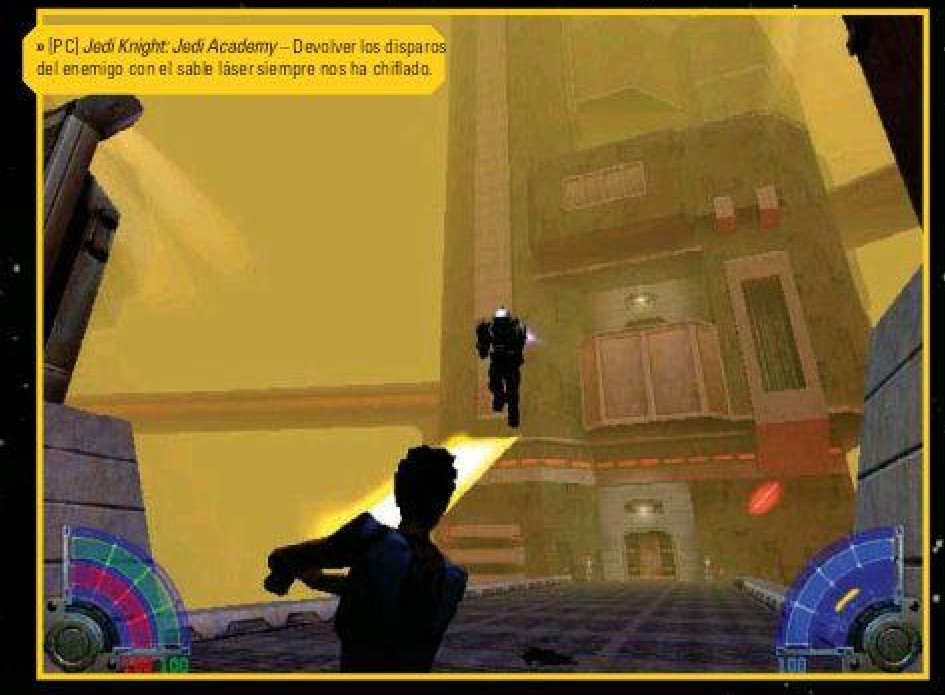
ENTONCES

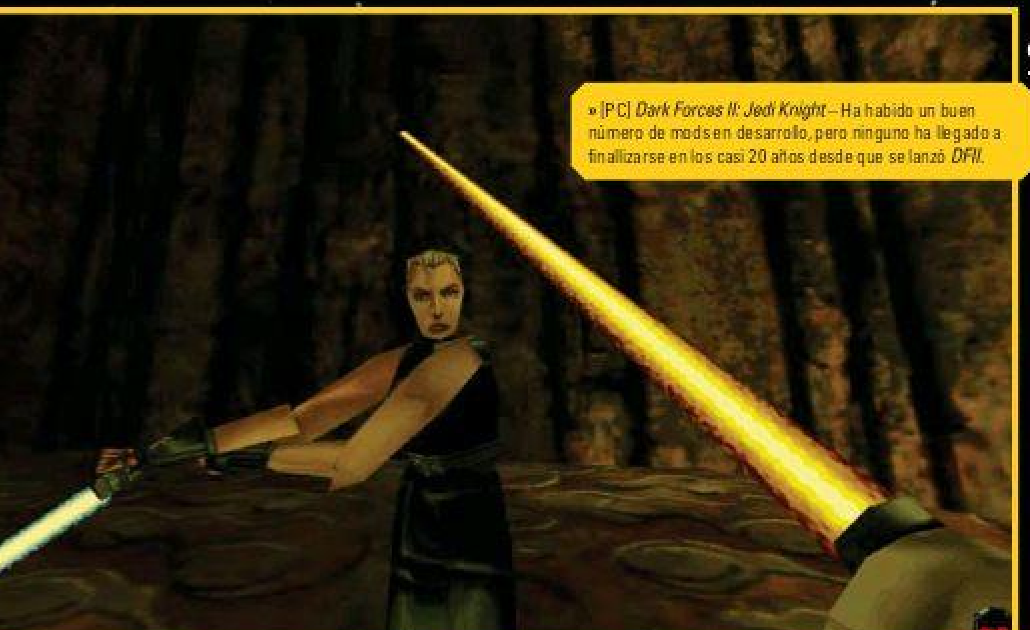
AHORA

▶ lo que fue realmente complicado alterar la IA (stormtroopers) para que dirigiera toda su atención a los NPCs (los rebeldes). Incluso hoy en día se puede apreciar cómo la lógica de los stormtrooper intenta dirigir su atención hacia el jugador antes de que las modicaciones en la lógica creadas por Richard les dirija a su verdadero objetivo: los NPCs."

La cultura de construir sobre lo ya existente no se detuvo en *MOTS*, tal y como puntualiza nuestro desarrollador anónimo: "Raven facturó el prototipo original de *Jedi Knight* en apenas un mes, utilizando el código de *Star Trek Voyager: Elite Force* como punto de partida. En aquellos primeros compases, alguien pintó de blanco las texturas de un Klingon para hacerlo pasar por un stormtrooper."

Incluso trabajando en un proyecto de la envergadura de *Star Wars*, la necesidad de ajustarse a un presupuesto – y un calendario – obligó al equipo a adoptar soluciones creativas, tal y como explica Stephen: "Aunque teníamos un presupuesto limitado y una fecha de entrega ya establecida, el equipo buscó la manera de incorporar al juego el mayor número de personajes posibles", comenta. "Clint Young y Chris Hockabout eran unos colosos a la hora de modificar modelos y pintarlos con nuevas texturas y de repente teníamos un Hammerhead, un Trandoshan, o un Weequay con los que alegrar un escenario. Incluso yo fui capaz de rescatar uno de los modelos creados


» [PC] *Jedi Knight: Jedi Academy* – Devolver los disparos del enemigo con el sable láser siempre nos ha chiflado.


» [PC] *Dark Forces II: Jedi Knight* – Ha habido un buen número de mods en desarrollo, pero ninguno ha llegado a finalizarse en los casi 20 años desde que se lanzó *DFII*.

para la serie *X-Wing* y convertirlo a un formato con el que Clint pudiera trabajar, para limpiarlo e importarlo en el juego."

"Esto no solo nos permitió incluirlos en Katrassi, sino además recrear las batallas especiales que se podían divisar al otro lado de los ventanales en los niveles de Talon Karrde / Holocron / Pirate Raiders, con el objetivo de transmitir al jugador la sensación de estar en mitad de una de las batallas espaciales de las películas."

El equipo pudo dar rienda suelta a su creatividad con el uso de La Fuerza. Introducida por primera vez en *Dark Forces II*, permitía a los jugadores correr, saltar, empujar, agarrar y electrocutar. Lejos de ser un mero superpoder, La Fuerza hizo posible que el diseño de los juegos fuera muy diferente a lo de otros FPS, más tradicionales.

"Los poderes de La Fuerza nos dieron una gran libertad creativa", comenta Kevin. "Podíamos colocar cosas en lugar a primera vista innacesibles, añadir nuevas dinámicas a los combates y mucho más. Además añadió una gran rejugabilidad a la Campaña, por no mencionar las posibilidades que ofrecía en el multijugador."

El multijugador era, y lo sigue siendo, uno de los aspectos más apreciados por los fans. Aquellos duelos con sable láser de *Jedi Outcast* y *Jedi Academy* siguen siendo insuperables. La admiración es compartida por el equipo que los creó. "Recuerdo perfectamente los duelos con sable láser. Tumbar a mi adversario y soltar alguna mamarrachada para luego asfixiarle con La Fuerza," confiesa Kevin.

"Con el multijugador de *Jedi Outcast* alcanzamos nuevas cotas. Siguen siendo los combates multijugador más intensos que jamás he experimentado. Siempre hay algo más personal en combatir con un sable láser, cara a cara."

Por supuesto, no podíamos olvidar el nexo de unión entre las distintas entregas de la franquicia *Dark Forces/Jedi Knight*, un tipo que aparecía en todos los juegos – Kyle Katarn. Creado para *Dark Forces*, Katarn acabaría apareciendo en cómics, novelas e incluso como figurita de acción, convirtiéndose en un personaje bastante popular entre los fans de *Star Wars*.

"Creo que Katarn se creó para reproducir 'el viaje del héroe' de Luke en su camino hacia convertirse en un Jedi, pero sin tener que recurrir a ninguno de los personajes de la saga," explica Yves. "Creo que la meta de todos los juegos siempre ha sido sumergir al usuario en el universo *SW*, convirtiéndole en el héroe de la historia."

Pero con el heroismo también llegaba la tentación, permitiendo al jugador flirtear con el Lado Oscuro. *Dark Forces II* dejaba al jugador elegir su camino, la luz o la oscuridad, con una serie de poderes exclusivos dependiendo de su elección. Pero aquello implicaba un auténtico quebradero de cabeza ▶

» [PC] *Dark Forces II: Jedi Knight – Mysteries Of The Sith* – No, no puedes dispararle. Se siente.


» [PC] *Jedi Knight II: Jedi Outcast* – Los duelos con sables láser siguen siendo divertidísimos.

NO HAY NADA COMO UN BUEN BLASTER

Las mejores armas que podías utilizar



PISTOLA BLASTER DL-44

■ No era un arma tan devastadora como otras de este recuadro, pero cuando descubrías que era la pistola de *Han Solo*, ya no había quien te apartara de ella.



RIFLE IMPERIAL DE REPETICIÓN

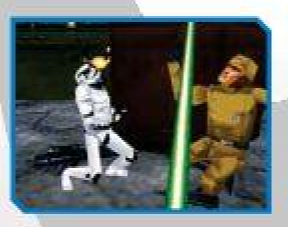
■ "¿Cómo podemos incluir una ametralladora en *Star Wars*?" "¿Y si metemos un rifle de repetición que escupa balas de energía?" "ASCIENDA A ESE HOMBRE"



RIFLE BLASTER E-11

■ Lo mejor de usar el rifle de un Stormtrooper contra ellos mismos es una ironía no carente de guasa: enseguida demuestras tener mejor puntería que todos ellos.

> "Creo que la meta de todos los juegos siempre ha sido sumergir al usuario en el universo SW, convirtiéndole en el héroe"
> Yves Borckmans



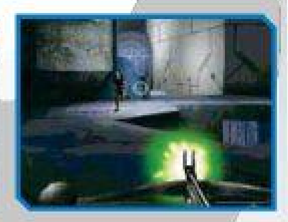
SÁBLE LÁSER

■ A veces es algo aparatoso, en ocasiones da la impresión de ser incontrolable, su zumbido acaba sacando de quicio... pero es una de las mejores armas jamás vistas en un videojuego. Y punto.



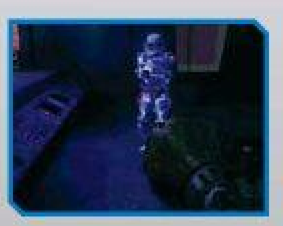
DETONADOR TERMAL

■ Los tipos que suelen lanzártelas son unos pesados, así que cuando logras devolverles la jugada es imposible no mostrar una mueca de satisfacción.



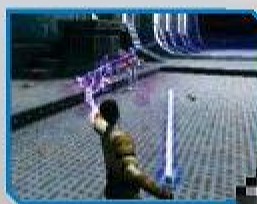
BALLESTA WOOKIEE

■ No dispara como en las películas, pero qué demonios, lo mismo se diseñó originalmente para, tras ser cargada, escupir cinco lásers de color verde.



DEMP 2

■ Desde luego no es el arma más útil del juego, pero es la mejor si lo que buscas es electrificar a la gente y aún no dominas la Fuerza lo suficiente como para lanzar tus propios rayos.



LOS RAYOS DE LA FUERZA

■ Técnicamente no es un arma, pero cuando se habla de capacidad ofensiva en los *Jedi Knight*, nada como freir a las tropas imperiales con un simple gesto de la mano.





» [PC] Por desgracia, los stormtroopers de los *Jedi Knight* tenían mejor puntería que la que demostraban en la trilogía original. Lo sentimos por Kyle…

▶ en términos de continuidad de cara a los siguientes juegos, así que esa opción se desechó para dejar paso a un Katarn…algo distinto.

"Queríamos evitar los mismos problemas que tuvimos con *Jedi Knight* cuando el jugador elegía su camino," nos explica Kevin, "y dado que Kyle se vió seducido por el Lado Oscuro en *Mysteries Of The Sith*, decidimos que tuviera todos los poderes a su alcance. Creo que a los jugadores les gustó, porque podrían elegir sus habilidades favoritas sin tener que estar atados a un bando."

Hicieron malabarismos con distintos elementos: un diseño de juego que fuera atractivo pero a la par conocido para los usuarios, un universo establecido que había que recrear con extremo cuidado, los problemas que acarreaba lidiar con el departamento de licencias, y todo ello siguiendo las pautas marcadas por un hombre al que ni siquieran le gustaban los juegos. Pero el resultado era que los juegos de *Dark Forces/Jedi Knight* funcionaban. Funcionaban realmente bien. Y son recordados con cariño.

"Estoy orgulloso de haber trabajado en ellos," se sincera Matthew. "Creo que hay momentos realmente icónicos en las dos primeras entregas en las que trabajé […]. Fue un buen ejemplo de lo que puede surgir del equipo correcto, trabajando juntosen el proyecto correcto, en el momento preciso."

Kevin siente lo mismo. "Creo que causamos un gran impacto dentro de la industria. De la misma manera que las películas de *SW* animaron a muchos a trabajar en el cine, los *Dark Forces/Jedi Knight* sirviero de inspiración a muchos compañeros del sector. Uno de los comentarios más comunes que he escuchado de boca de ellos es que lo que les impresionó Nar Shaddaa. Fue uno de los primeros escenarios que llegó a dar vértigo a los jugadores."

Incluso aquellos que aún recuerdan los brutales nueve meses que sufrieron hasta dejar listo *Dark Forces II* siguen evocando con cariño sus juegos, al igual que Yves. "Las jornadas eran brutales" detalla. "Mi jornada habitual de trabajo transcurría desde las 9-10am hasta las 6-7pm, apenas paraba para comer, regresaba a casa, cenaba algo, veía a mi mujer apenas una hora y regresaba al trabajo sobre las 9pm y no paraba hasta las 3 de la madrugada […]. Para daros una idea, si recuerdo bien localizamos 20.000 bugs en *Jedi Knight* y los solucionamos casi todos".

"Estaba trabajando como diseñador de niveles de 1313 cuando Disney echó el cierre"
Matthew Tateishi

LucasArts seguía trabajando con la licencia *Star Wars* cuando la compra del imperio de Lucas, por parte de Disney, provocó lo que parecía imposible: la desaparición del estudio. "De hecho me encontraba trabajando en LucasArts, como diseñador jefe de niveles de *1313*, cuando Disney echó el cierre," nos cuenta Matthew. "Creo que habría sido uno de los mejores juegos de *Star Wars* en mucho, mucho tiempo". Pero aquella era había llegado a su fin.

Por supuesto, habrá más juegos de *Star Wars* games, tal y como Yves – actualmente empleado de Disney – nos aclara: "Por supuesto no puedo decir nada específico, pero Disney tiene grandes planes para *Star Wars*". Pero aquellos que siguen esperando el retorno de Kyle Katarn y compañía es probable que se queden con las ganas: "Dudo que se recupere la franquicia *Dark Forces* o sus personajes".

Quizás sea algo positivo dejar que la saga *Dark Forces/Jedi Knight* sea otro bonito recuerdo, antes que verla exprimida como ha sucedido con otras tantas franquicias. No veremos nuevas entregas, pero las antiguas aún son capaces de dar una lección a muchos juegos actuales. ★

» [PC] Las últimas entregas tenían un enfoque diferente, convirtiéndote en un Jedi capaz de utilizar La Fuerza.



» [PC] Según el viejo Ben, "Los moradores de las arenas se asustan fácilmente". Estos no tanto.



» [PC] Como era lógico, la última entrega de *Jedi Knight* desplegaba los mejores gráficos de toda la saga. Y aguanta el paso del tiempo, gracias a algunos mods.



C3PO (NO DEL TODO)

■ Podías llegar a cruzarte con este droide de protocolo en diversos escenarios de los juegos de *Jedi Knight* games, siempre con la esperanza de escuchar algunas de las frases que soltaba en las películas. Pero en cuando hablaba, descubría que no era "el androide que estabas buscando". Y es que C3PO solo hay uno.



GUARDIAS GAMORREAN

■ Estos jabalís humanoides hicieron acto de presencia en todos los juegos de *Dark Forces/Jedi Knight*, por una buena razón: daban mal rollo, lo que les convertía en los enemigos ideales. Daba un poco de pena oírles gruñir cuando morían, pero recuerda lo mal que trataron al pobre C3PO.



ROBOT GONK

■ En LucasFilm los bautizaron así por el ruido que hacían al caminar "gonk... gonk... gonk...". El robot gonk robot ha hecho su aparición en un buen número de entregas de la saga. No es hostil, pero puedes dispararle perfectamente. De hecho, lo recomendamos encarecidamente. Aunque sea solo por aquello de echar unas risas.



AT-AT

■ No, no puedes trepar hasta su tripa con un cable, abrir su compuerta, colar dentro un detonador termal y dejarte caer justo a tiempo de ver cómo estalla espectacularmente. Siempre soñamos con un duelo frente a un AT-AT, pero nunca sucedió. Aunque, eso sí, podías llegar a corretear entre sus piernas.



DROIDE DE ENTRENAMIENTO

■ Atormentó al joven Luke Skywalker durante sus primeros entrenamientos en el *Episodio IV*, pero no era demasiado resistente a los disparos de un blaster, como pudimos comprobar en *Dark Forces*. Era el primer enemigo que te encontrabas en el juego, y solo por eso ya era memorable.



GALERÍA GALÁCTICA

Héroes y villanos del universo de Star Wars: Jedi Knight



LUKE SKYWALKER

■ La aparición de Luke nos permitió descubrir cómo transcurría su vida después de los eventos de la trilogía original (recordad que todo esto sucedía antes del futuro *Episodio VII*). Le encontramos en un templo, con la misma ropa que vestía en *El Retorno del Jedi*, mientras intentaba, a su manera, seguir los pasos del maestro Yoda.



ALIANZA — NEUTRALES — IMPERIO



LANDO CALRISSIAN

■ Tras rescatar de prisión al más traicionero de los contrabandistas de la galaxia, los jugadores podían disfrutar de la compañía de Lando Calrissian en *Jedi Outcast*. Y tenía la voz del auténtico Lando, el mismísimo Billy Dee Williams, todo un sueño para los fans de *Star Wars* de la época. Y para los actuales, todo sea dicho.



BOBA FETT

■ Boba Fett dejó una sensación agridulce durante su paso por *Jedi Academy*. Siempre ha sido uno de los personajes más carismáticos y queridos del universo Star Wars pero el enfrentamiento contra el cazarecompensas era un auténtico tormento. Un tío con dos pistolas láser, un jetopack y un lanzallamas. No era, desde luego, una pelea justa.



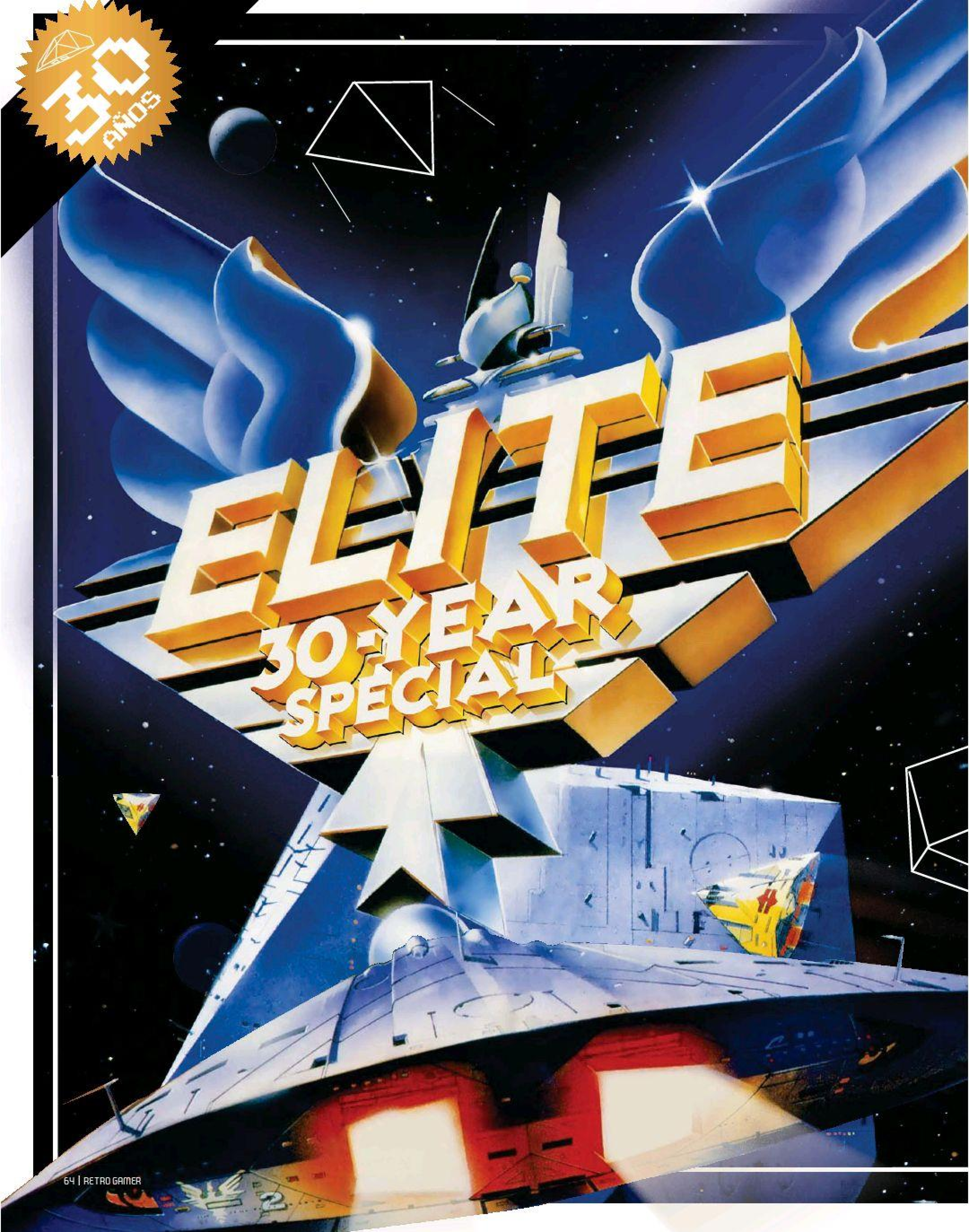
RANCOR

■ Grande, furioso y –en el caso del Rancor de *Jedi Academy*– modificado para ser aun más grande y más furioso. Justo cuanto ya estabas realmente cómodo con el manejo del sable láser, el juego te ponía enfrente un bicho descomunal que podía agarrarte fácilmente para después devorarte. Nadie dijo que la vida de un Jedi fuera sencilla.



DARK TROOPERS

■ Piensa en un stormtrooper, pero capaz de disparar con precisión. Oh, y además eran unos bigardos armados hasta los dientes. La verdad es que en su día nos impresionaron mucho. Hasta el punto que más de uno volvió a la juguetería, ya de adulto, para comprar el muñeco. ¿Los veremos en el Episodio VII? No es probable.


30 AÑOS
ELITE
30-YEAR SPECIAL



Elite fue una revolución en 1984, con sus gráficos 3D y sus mecánicas de universo abierto. Tres décadas después, el diseñador David Braben charla con Retro Gamer con una nueva entrega: Elite Dangerous

No hay casi nadie en nuestro mundillo que no haya oído hablar de esa obra maestra de la programación que es *Elite*. Fue uno de los primeros títulos en recibir la dichosa comparativa de "es el *Ciudadano Kane*, de los videojuegos"y, aunque la comparación es absurda, el impacto del juego de Ian Bell y David Braben es innegable.

Elite mezclaba calma y acción, la soledad del marinero en un mar de estrellas como píxeles que escondían aventuras emergentes: tranquilos vuelos comerciales interrumpidos por una batalla espacial, la oportunidad de piratear y comerciar en cualquier momento... Cada sistema estelar escondía diversas posbiilidades para que montásemos nuestro imperio transportista-pirata-contrabandista. Podíamos comerciar con alimentos, materias primas o piezas industriales, así como traficar con drogas, armas y esclavos.

Una sofisticación inédita para un juego muy adelantado a su tiempo, y eso que estuvo a punto de no salir nunca a la venta. La editora Thorn EMI rechazó el juego, repelida por la física realista y esa doble vida espacial, casi alienígena en un mundo de juegos sin complicaciones y vidas extra. Acomsoft, sin embargo, sí supo reconocer que tenía algo grande entre manos.

Desde su presentación pionera -¿llamar a la prensa para presentar un juego? ¿En 1984?- en Thorpe Park (Inglaterra), *Elite* cautivó a todos los asistentes, prendiendo una llama que llegaría hasta nuestros días con tres secuelas. "La presentación despertó tanto interés que nos quedó claro que la gente lo quería", recuerda David Braben.

ELITE

30 AÑOS

El 20 de September de 1984 apareció un título que cambiaría lo que pensábamos de los videojuegos. Su nombre era Elite y su influencia se deja notar incluso a día de hoy. Sus responsables, dos estudiantes llamados Ian Bell y David Braben, ofrecieron a los jugadores un vastísimo universo tridimensional, que arrancaba en el planeta Lave. Nuestros pilotos comenzaban con una nave Cobra Mk III y poco más de 100 créditos en el banco para recorrer la galaxia. No había vidas extra, ni misiones lineales, ni speedruns. Elite sólo quería que te dejases llevar por su cosmos.

POR QUÉ ADORO ELITE

■ *Elite* demostró que lo imposible era posible en 32KB de RAM. Y también es divertido. Fue uno de los primeros juegos que hizo que los jugadores generasen su propia narrativa con las aventuras que vivían en él.

GRAEME DEVINE,
THE 7TH GUEST



***Elite* es un juego muy influyente, ¿pero qué te influyó a la hora de hacerlo?**

Muchos factores distintos confluyendo a la vez. Leo ciencia-ficción con avidez, pero a finales de los 70 fue cuando la ci-fi se popularizó en cine, *Star Wars* es el ejemplo más obvio. [El juego] cogía algo de la ambientación que había aprendido de los libros, aunque la de la televisión -*Star Trek* y demás- no pasó el corte. Las series de televisión resultaban algo distantes y lo mismo se podía decir de los juegos de la época. Más bien eran una influencia negativa.

¿Qué juegos te llamaban la atención por entonces?

Cuando estábamos programando *Elite* jugamos a títulos como *Defender*, *Galaxian* y *Pac-Man*. Pero también me gustaba *Philosopher's Quest*. Lo que más me gustaba era la forma en la que grababa tu progreso y cómo medía un poco mejor el ritmo del juego. Casi todos los demás juegos consistían en unos pocos minutos frenéticos seguidos de una muerte frustrante.

¿Querías hacer un juego distinto a lo que había por entonces?

Juegos como *Space Invaders* o *Defender*, donde conseguías una bomba extra a los 5.000 puntos y una vida extra a los 10.000, daban la sensación de estar muy reglamentados. Pensé, "¿qué pasaría si consiguieses dos bombas y ninguna vida extra?". Quería poder elegir. También me di cuenta de que los juegos giraban demasiado en torno a la necesidad de meter monedas, que muchos juegos domésticos eran derivativos de los arcades. Quería juegos más considerados, donde pudieses guardar tu partida y continuar a la tarde siguiente.

¿Cómo os repartisteis el trabajo Ian Bell y tú?

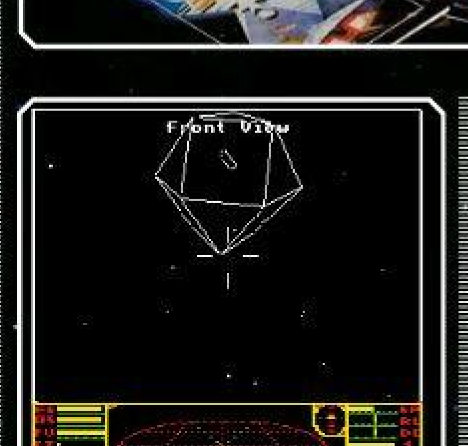
Intentamos repartirnos las tareas al 50%, pero trabajábamos de tal manera que los dos estábamos todo el rato repasando el código del otro. La mayor parte del tiempo se nos fue al intentar lo que llamábamos "ahorro de bytes", que era una forma sorprendentemente provechosa de repasar lo ya hecho, a lo "anda, puedo reescribir esas diez instrucciones para dejarlas en nueve y ahorrarme dos bytes", o "Podría fijarme en esto, cambiar eso, hacer esto aquí y así ahorrar dos bytes aquí también".

***Elite* se despojó de muchas convenciones de los juegos de la época, como las vidas. ¿Por qué *Elite* no necesitaba esas mecánicas?**

Es discutible que *Elite* no tenga vidas: tiene una. Lo de las vidas daba una sensación un poco rara, "¿por qué tres?, ¿por qué no infinitas?". Adoro los juegos que le dan un vuelco a las cosas. Antes de *Elite*, la experiencia de las editoras se basaba en hacer juegos que fuesen copias de los de arcade. Si miras los catálogos previos a *Elite*, veras que se experimentaba poco. Creo que conseguimos que los editores se atreviesen a experimentar. Había compañías que desdeñaron *Elite* cuando era una maravillosa demo gráfica y después pensaron "queremos algo así". Así que no es tanto que inspirásemos a los desarrolladores -me da que posiblemente



» La cantidad de cosas que incluía *Elite* es una buena razón para reírse de lo que las editoras de hoy llaman "ediciones de coleccionista".



» [BBC Micro] La alternancia de puntos de vista servía al juego para reforzar la inmersión del jugador.

» [BBC Micro] ¿Hasta dónde quieres viajar hoy? Las posibilidades son infinitas.



» [BBC Micro] Las detalladas descripciones de cada planeta te hacían sentir un explorador de nuevos mundos.

OCHO JUEGOS QUE BEBEN DE ELITE

El impacto de la obra maestra de Bell y Braben se deja notar en el universo jugable.

GRAND THEFT AUTO III

■ Los hermanos Houser son grandes admiradores de *Elite*, una devoción palpable en el primer *Grand Theft Auto* 3D y su entrega sin tapujos al juego abierto y emergente. El juego de Rockstar también supuso una revolución.



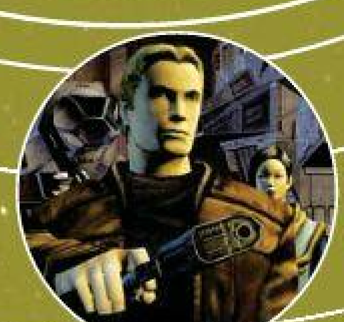
WING COMMANDER: PRIVATEER

■ Mucho más lineal que su referente, pese a que permitiese recorrer el espacio a nuestras anchas. *Privateer* no dejaba de ser un *Wing Commander*, aunque tomaba prestados elementos de comercio y mejoras de *Elite*.



OOLITE

■ Un homenaje gratuito creado por Giles Williams para Mac, este 'Elite Orientado a Objetos' -las siglas en inglés- ha colonizado Linux, Windows y otros sistemas en sus 10 años de vida.





FREELANCER

■ Chris Roberts (*Wing Commander*) lleva media vida rindiendo tributo a Bell y Braben, y nunca quedó más claro que en esta aventura para Windows en la que Edison Trent jugaba el triple papel de contrabandista, mercader y soldado en un universo muy peligroso.

X: BEYOND THE FRONTIER

■ El primer *X* de Egosoft parecía la versión adolescente de *Elite*: más maqueada, más simple, y con un gusto desaforado por el drama.



EVE ONLINE

■ Nathan Richardson, productor de *Eve*, nunca ha negado la influencia que *Elite* ha supuesto para el juego online de referencia de CCP. Sobre todo en el aspecto económico, que la editora islandesa entendió mejor que todos sus pares.



DEEP SPACE

■ Psygnosis editó este título que, pese a sus controles nefastos, llevaba la emoción de ser mitad Han Solo mitad Luke en el X-Wing (aquí llamado STRIX) a los Amiga y Atari ST de 1986.

SPACE ROGUE

■ *Space Rogue* es *Elite* con esteroides: gráficos remozados, física mejor implementada y elementos roleros vestían de comunión a un juego en el Olimpo de los simuladores espaciales.



ya había un montón de juegos experimentales en desarrollo-, sino que inspiramos a los editores a tirar con las ideas de los desarrolladores. Durante al menos los siguientes dos o tres años vimos surgir un montón de nuevos géneros que hasta entonces posiblemente ningún editor hubiese tenido en cuenta.

¿Por qué decidisteis incluir el comercio como mecánica?

Le dimos vueltas a varias maneras de hacer que tu nave te importase, y también teníamos miedo que el comercio resultase aburrido: "¿Cómo? ¿Compras a un precio y lo vendes un poco más caro? Vaya, no suena emocionante; no suena a que pueda competir con *Space Invaders* o a *Defender*". Pero lo intentamos y pensamos que, de hecho, es bastante atractivo. Te preocupas más si llevas un valioso cargamento que tienes que mantener a salvo, durante un trayecto que si lo único que puedes hacer es sobrevivir dos minutos.

Y también permitía que los jugadores asumiesen un papel, ¿no?

Una vez resuelta la supervivencia, quedaba la puntuación, el dinero, en esencia, y lo contextualizamos todos en términos de recompensas para que, tan pronto pillases la idea de llevar mercancía, todos los demás papeles surgiesen de forma natural. "Estoy atacando a alguien porque quiero su mercancía", ergo eres un pirata. Y lo lógico es que pongan precio a tu cabeza. A la inversa, también puedes ser un cazarrecompensas sin tener que infringir la ley. Así surgió la idea de la ley. Todo encajó bastante rápido.

¿Tuvisteis alguna frustración debido a las restricciones que os imponía el BBC Micro?

No era tan malo. Tenía un Acorn Atom y quería programar algo para que volases a través de una esfera de estrellas en expansión, pero me espantaba lo lento que era en BASIC: se veía cómo aparecían las estrellas, cómo se desdibujaban y volvían a dibujarse y pensé "oh, se pierde toda la persistencia de la visión". No daba ninguna sensación de. Me puse a estudiar código máquina y pensé que se podía hacer un juego con él porque daba gusto. Era un mundo vacío, pero daba una cautivadora sensación de movimiento y de 3D. Quería hacer algo con esas figuras 3D. *Elite* se creó a la inversa: fue su tecnología la que motivó su desarrollo, y luego vino el "vale, esto necesita una astronave, con la que volar y combatir por ahí sea divertido". Y el combate en 3D era genial. Era algo diferente. ▶



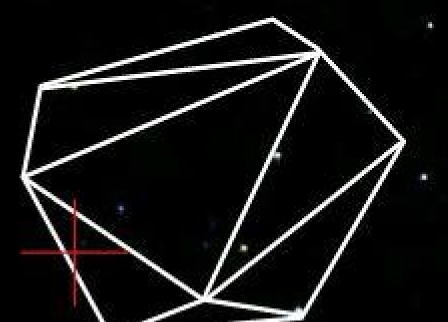
» [BBC Micro] Parte del atractivo del juego original era descubrir constantemente nuevas zonas.

"te preocupas más si llevas un valioso cargamento que si lo único que puedes hacer es sobrevivir"

David Braben enfatiza la importancia del comercio en Elite

FRONTIER

Si Elite apareció en el lugar adecuado en el momento correcto, no podemos decir lo mismo de Frontier. Su desarrollo empezó en 1988, pero no vio la luz hasta 1993. En todo ese tiempo los juegos habían cambiado mucho. Aunque, al igual que el original, Frontier era un juego ambicioso. No sólo presentaba gráficos 3D en color, sino que fue el primer juego en crear por procedimientos sus sistemas estelares. También tenía una física precisa. Mejor aún, al no contar con un final, podía durar eternamente, dejando el destino realmente en manos de los jugadores, que podían ser lo que quisieran.



¿Fue muy difícil producir *Frontier* dadas las ideas preconcebidas del primer juego?
Creo que sí, sobre todo cuando las expectativas de la gente eran tan elevadas. Siempre es difícil encontrar el equilibrio.

***Frontier* fue, en cierto modo, más de lo mismo. ¿Qué dirías que aportó a la serie?**
Para mí, tanto la pura escala de la galaxia como la contextualización de algo real con el entorno del juego fueron muy emocionantes. Y, en términos de riqueza jugable, *Frontier* avanzó mucho el modo en el que funcionaban las misiones; hablo de tener por fin una estructura política en la galaxia, o la idea de que puedas ser el héroe de una zona y el villano de otra al mismo tiempo. Creo que algo así funcionaba muy bien en un entorno jugable.

El juego también incluía varias características inéditas hasta la fecha. ¿Cuáles destacarías?
Creo que fue el primer juego en mostrar superficies curvas y planetas a tamaño real. También movía un número bestial de polígonos. Sobre todo en 1988, cuando lo programé por primera vez, el juego estaba muy adelantado a su tiempo.

Creaste *Frontier* en solitario. ¿Fue un proceso complicado?
Sí, el trabajo de desarrollo lo hice casi todo yo y me llevó casi cinco años, que te mata el alma un poco, sobre todo al ver lo mucho y rápido que cambió la industria desde que empecé hasta que lo terminé. Chris Sawyer se encargó de la conversión a PC durante la última etapa.

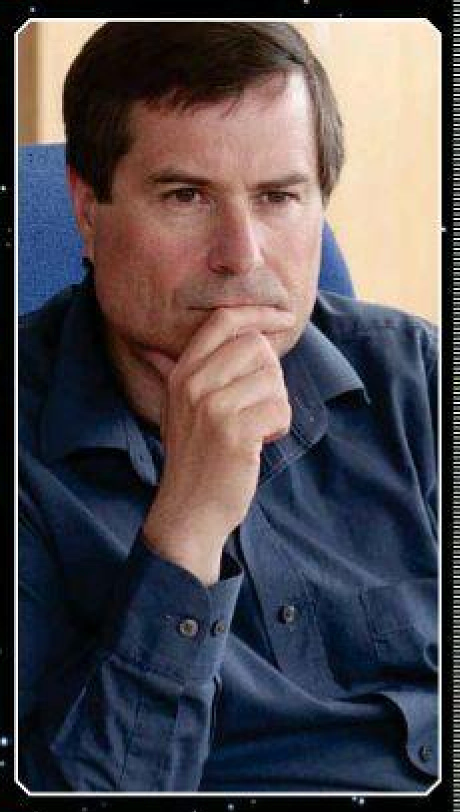
¿Te resultaron molestas las críticas sobre la física, la gente que creía que el realismo lo hacía un poco más aburrido?
Creo que *Frontier* estaba menos equilibrado, pero lo más frustrante para mí fue que, justo antes de que el juego saliese ese verano, Konami decidiese dejar de hacer juegos para PC y vendiese su división a una nueva compañía llamada GameTek. No tenían instalaciones donde testearlo, y la transición me hizo muy infeliz. Creo que esos cambios hicieron que el juego fuese mucho peor.



POR QUÉ ADORO ELITE

Cuando Andrew y yo vimos *Elite* por primera vez en 1984, nos quedamos hechizados. Estaba mucho más allá de lo que creíamos que era técnicamente posible. Cuando empezamos a jugar, nos sumergimos en ese asombroso universo de pilotar naves espaciales de combate que trafican con drogas entre varios sistemas solares, mientras evitábamos a los piratas y las patrullas policiales. Jugaba en su propia liga.

PHILIP OLIVER, CREADOR DE LA SERIE DIZZY



¿En qué sentido?
Con el primer *Elite* y con *Elite: Dangerous* me tomé mi tiempo para que todo quedase bien, mientras que con *Frontier: Elite II* y, peor aún, *First Encounters* salieron apresuradamente. Me parece una tragedia porque creo que podría haber hecho que la física fuese mejor, pero hace falta mucho más tiempo del que la gente piensa. No se trata de ajustar unos pocos números, sino que hay mucho ensayo y error al cambiar el funcionamiento del código, para que te dé esa sensación de que todo marcha bien.



» [DOS] *Frontier* está petado de información, llevando al límite la inmersión característica de la serie.



» [DOS] Los tablones de anuncios ofrecen todo tipo de información, incluyendo la compraventa de cargamento.

¿Por qué decidiste incluir comunicaciones con otros pilotos y con el control del espaciopuerto?
Me gustaban la riqueza circular y la simetría del asunto. Podías firmar para ser un asesino, pero también inadvertidamente aceptar ser asesinado y tener un asesino tras tu rastro. A menudo pasaba porque habías hecho algo en el juego que había cabreado a alguien, o habías matado a alguien. El primer mensaje que te daban era, "Tengo un mensaje para ti en nombre de la persona tal de la misión previa, esto te enseñará a meterte con tal", o algo así, para que quedase claro por qué te pasaba eso. Me gustaba el hecho de que tu piloto sólo era uno más en un universo de buscavidas.

Los gráficos daban algún tirón y a veces complicaban el combate. ¿Cuándo apareció el problema?
Cuando estaba desarrollando el juego me enteré por Commodore que tenían previsto sacar ordenadores de altas prestaciones, así que lo diseñé para que pudiese sacar partido de esas nuevas máquinas y que fuera razonablemente bien en las menos potentes. Creo que parte del problema es que los jugadores tendían a subir el nivel de detalle a tope y luego quejarse de que iba lento. Debería haber hecho que detectase automáticamente la potencia del ordenador en el que corría, pero claro, la mayor parte de esos ordenadores no existían cuando saqué el juego. Así que incluso aunque tenía uno en casa, habría sido muy arriesgado decir "vale, ¿qué velocidad de CPU tengo aquí? Voy a ajustar el juego para ella". No tenía claro cómo iban a cambiar los gráficos.

***Frontier* ponía más énfasis en las misiones que en el comercio. ¿Era una estrategia deliberada en esa etapa?**
Lo cierto es que no. El comercio seguía más o menos igual, pero lo que yo quería era ofrecer más cosas que hacer. Esperaba que la gente jugase a *Frontier: Elite II* aceptando una misión suculenta y que se dijesen "Ya que tengo que ir allí, ¿cuál es el mejor cargamento para llevar?". Creo que el resultado es un juego más completo. Siempre pude haber borrado o ignorado el tema de las misiones y entonces el comercio tenía el mismo peso que en el original. Pero las expectativas de los jugadores habían cambiado y, si *Frontier: Elite II* hubiese sido como *Elite*, el público se habría quejado de que era un juego aburrido y soso, donde no había suficientes quehaceres.

POR QUÉ ADORO ELITE

Para mí, *Elite* fue el juego de comercio espacial definitivo de los 8 y los 16 bit. Pasaron muchos años hasta que apareció algo capaz de acercársele. Espero que *Elite Dangerous* pueda robarle la corona.

ROBERT TROUGHTON,
DESARROLLADOR DE DESTRUCTION DERBY Y WIPEOUT

El combate y el atraque estaban acompañados de música clásica. ¿Es una referencia directa a tu amor por las películas de ciencia-ficción?
Siempre me ha gustado la yuxtaposición de música orquestal y acción. *Star Wars* lo hizo, por ejemplo, pero en realidad lo de Frontier es un homenaje directo a lo que hizo Stanley Kubrick en *2001: Una Odisea en el Espacio*, con *El Danubio Azul* para la maniobra de atraque. La gente olvida que en el *Elite* original no estaba la pieza: se añadió después. Y, si contextualizas el tipo de música que había en los juegos cuando salió *Frontier: Elite II*, todavía era muy plaka-plaka: interesante a su manera, pero que no encajaba bien del todo con un juego espacial. ▶

EL BUCLE ETERNO

Otros clásicos del videojuego sin final a la vista

SIM CITY
■ Las ciudades de Will Wright son como las de verdad: eternas, inagotables, sin un objetivo fijo ni una dirección clara. Cada una distinta a la anterior y todas abiertas al ensayo y error.



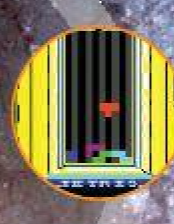
THE SIMS
■ En este simulador abierto de 'vida', tus personajes trabajan, comen, duermen y hacen amigos. Parece que sus posibilidades son infinitas, como lo es el propio juego.



SPORE
■ Subtitulado "un auténtico universo infinito de expresión creativa", *Spore* se quedó corto en todo menos en lo de infinito: nunca se acaban los planetas que llenar de vida de evolución caprichosa.



TETRIS
■ Mientras puedas seguir encadenando líneas, *Tetris* no tiene fin. Pero cuidado con el Efecto Tetris (cuando llevas jugando tanto que los patrones se adueñan de tu mente).



ROLLERCOASTER TYCOON
■ Ojalá poder dedicar la vida real a diseñar siempre, hasta el día de nuestra muerte, los parques de atracciones más locos posibles, buscando el límite de las montañas rusas.

CHAMPIONSHIP MANAGER
■ Las temporadas pasan sin cesar mientras te mudas de club en club buscando la gloria en la liga y la copa con tu equipo. Incluimos aquí a *Football Manager*, nuestro nuevo favorito.



FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

Por primera vez, un juego de Braben pasó a ser un juego hecho en equipo, pero el desarrollo estaba plagado de problemas. Desde el desencuentro que tuvieron Braben y Bell hasta la presión de GameTek, que quería sacar el juego antes de que estuviese listo, todo en First Encounters se convirtió en una decepción plagada de bugs para muchos fans -y hasta para el propio Braben-, afectado por problemas técnicos de difícil solución. Y, aún así, las nuevas misiones eran un placer, mientras recorríamos los admirables paisajes fractales sin la interrupción de las pantallas de carga.

POR QUÉ ADORO ELITE

Me perdí *Elite* la primera vez porque tenía un Spectrum, no un BBC. Y, por alguna razón, tampoco lo jugué cuando salió el port. Me siento profundamente avergonzado.

CHARLES CECIL,
CREADOR DE BROKEN SWORD

***First Encounters* contó con un equipo de desarrollo de diez personas. ¿Fue un alivio contar con más mano de obra?**

Fue tanto un alivio como un enorme desafío, porque nunca había dirigido a un equipo antes. Creo que uno de los problemas más evidentes de la versión *Elite* de PC que hizo Chris Sawyer es que no encajaba bien en el PC. Que, por aquella época, consistía en realidad en toda una gama de máquinas, que usaban distintos procesadores Intel x86, y el mayor problema estaba en cómo asignaban la memoria. El juego original que programó Sawyer empleaba varias páginas de memoria, porque los PC estaban diseñador para tener 640 KB de memoria divididos en páginas, y era terrible intentar emplearlos si querías hacer el juego más grande. Conseguir una mayor resolución de pantalla era muy difícil. Y... el problema es que el conjunto de datos [de *First Encounters*] todavía era mucho mayor que el de *Elite*.

¿Os dio problemas el tamaño?

Queríamos que *First Encounters* tuviese un impacto mucho más grande, así que tuvimos que reimplementar el código y un modelo de memoria mucho más plano para permitir que el juego fuese rápido y nos permitiese emplear distintas resoluciones de pantalla. El juego se veía genial en alta resolución -lo que en aquella época era alta resolución-, pero tuvimos que hacer muchos cambios. GameTek quería adelantar la salida del juego, y todavía quedaba mucho por resolver: el principal problema era que las herramientas de desarrollo para PC todavía no eran estándar, estábamos progra-



» [DOS] Puede que *Frontier* sufriese de buguitis aguda, pero aún así sus combates son gloriosos.


» [DOS] La enorme escala de *Frontier: First Encounters* ocultaba los problemas que enfrentaron sus creadores.


» [DOS] La cantidad de información es impactante. Puedes ver hasta la población que tiene cada sistema solar.

CONTROL DE PLAGAS

Frontier: First Encounter no fue el único grande infestado de bugs…



FAIRLIGHT II: THE TRAIL OF DARKNESS

■ Esta aventura arcade isométrica para Spectrum tenía un bug espantoso. Los jugadores sólo podían llegar hasta la puerta final, que se negaba a abrirse sin usar pokes. El bug nunca se arregló, dado que el editor decidió sacar el juego cuando todavía era una beta, en contra de lo que quería el programador, Bo Jangeborg.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

■ Hyrule se llenó de otro tipo de bichos en su debut en N64. Tantos que hay hasta webs enteras dedicadas a enumerarlos. Uno te permite desafiar la gravedad; otro, levantar al hombre en la galería de tiro, con lo que podemos ver que lo crearon sin piernas detrás del mostrador. Hasta es posible saltarse buena parte del juego.



BUBBLE BOBBLE REVOLUTION

■ Cuando este clásico retro pasó por cirugía estética en 2005 en Nintendo DS, la versión americana venía con un bug que impedía la presencia del jefe del nivel 30. ¿El resultado? Los jugadores no podían pasarse ninguno de los 70 niveles restantes. Codemasters se disculpó reemplazando todas las copias defectuosas con un *Rainbow Islands Revolution* de regalo.

» [DOS] Lo mejor de la vida es ver a tu oponente convertido en fosfatina cósmica tras un intenso duelo.

mando una aplicación de 32-bit, en esencia, y eso era un gran problema de desarrollo. También implicó que, tristemente, el juego no recibió mucha atención.

Pero sí abrió nuevos caminos...
Es cierto, y pienso que, desde luego, desde el punto de vista de la tecnología, la forma en la que hicimos algunas cosas como el modelado de planetas cuando te acercabas mucho a ellos es algo de lo que sentirse orgullosos. Habíamos simulado hasta el funcionamiento de la atmósfera. Y, si ibas a estrellas como Vega, eran casi como Smarties: su radio ecuatorial era mucho mayor que su radio polar porque giraban muy rápido. Creamos una geografía interesante. También metimos periódicos a los que podías suscribirte, que contaban historias con diversos puntos de vista.


» Braben es el primero que admite que *Frontier: First Encounters* tuvo bastantes problemas de salida.

POR QUÉ ADORO ELITE

Con *Elite* sentí el asombro de pilotar mi propia nave espacial a través de un universo 3D... De lunas a planetas, disfrutando también la emoción del combate, todo entremezclado con el placer tranquilo de ir de compras. El sandwich ora relajante ora tenso de combatir y comerciar sigue siendo la referencia del diseño a la hora de refrescar el paladar del jugador.

MARTIN HOLLIS,
DESARROLLADOR DE GOLDENEYE



También era el más grande de los tres juegos, ¿no?
Sí. Mejoramos los gráficos con sombreados y mapeado de texturas, pero queríamos ir aún más allá, la razón para reescribir el código. Queríamos un código diferente que nos permitiese ser mucho más ambiciosos.

¿Qué se quedó fuera?
Teníamos una secuencia completa de misiones entrelazadas muy interesantes, y creo que hasta unos hackers han encontrado algunas en el código, y han visto que hay todo un conjunto de misiones hiladas relativas a los Thargoides que no pueden jugarse. Una lástima. Pero tuvimos que hacerlo, porque GameTek insitió sin tregua en que el juego tenía que salir antes de que acabase su año fiscal. Creo que habría sido peor [económicamente] si no lo hubiésemos sacado, pero no era lo correcto. Aprendí bastante del asunto.

¿Por eso hay tantos bugs?
Oh, el juego es un desastre, no estaba listo. La primera versión incluso tenía en mayúsculas el titular sobreimpreso 'Versión Beta: No Comercial', o algo parecido. Fue un escándalo.

Y todo esto aparte de tu relación con Ian Bell...
Sí, aparte, aunque tuvo algo que ver con el momento. Llevaba mucho sin trabajar con Ian. La historia es que se llevó un porcentaje de *Frontier*, pero no de sus secuelas, así que tuvimos problemas. Nos enfadamos y es una pena. Siempre es triste que sucedan cosas así.



POKÉMON RED/BLUE

■ El Pokémon erróneo MissingNo (que no es un nombre, sino el código para "falta el número") sembró el caos en el juego original. Al capturarlo, el juego intentaba acceder a datos que no existían, lo que permitía tanto duplicar el sexto objeto de la mochila del jugador, como colgar la partida, llenarlo todo de errores gráficos y hasta cargarse la partida guardada.



JET SET WILLY

■ Si el jugador entraba en una habitación llamada El Ático, corrompía el resto del juego, eliminando a los enemigos de La Capilla y convirtiendo a parte del resto en trampas mortales. Matthew Smith, su programador, afirmaba que se debía a un desbordamiento de búfer, mientras que la editora afirmaba en su momento que el bug era intencionado. Aunque luego sacaron un parche.

SPACE INVADERS

■ Cuando Tomohiro Nishikado inventó *Space Invaders*, la idea era que todos los aliens mantendrían siempre la misma velocidad. Pero descubrió que, a mayor número de enemigos muertos, más rápido se movían los supervivientes, al liberarse de carga el procesador. En vez de solucionar el bug, Nishikado decidió dejarlo tal cual.

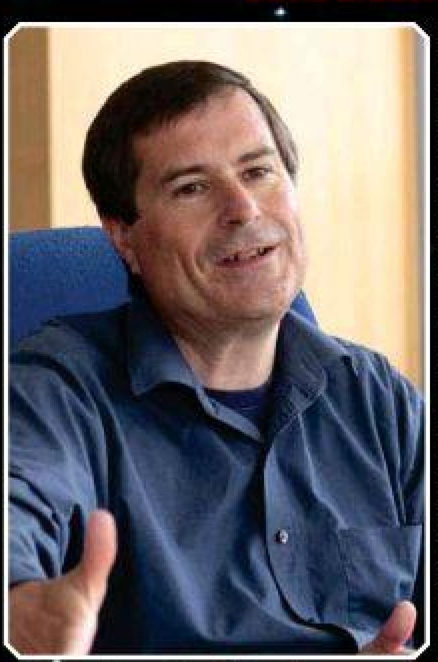




» [DOS] Los gráficos eran extremadamente impresionantes para la época. Siempre queríamos ver y explorar más.

ELITE DANGEROUS

Han pasado 30 años y es el momento del regreso triunfal de Elite. Su estatus como leyenda influyente del videojuego ayudó a persuadir a 25.681 patrocinadores en Kickstarter, que aportaron más de 2.130.000 euros. Todo, para producir la tercera secuela, Elite: Dangerous. El juego sigue actualizándose incluso hoy, con la aparición de Objetivos Comunitarios online, la posibilidad de poseer varias naves y hasta competiciones entre la comunidad para ver quién atraca en puerto más rápido y otras funciones emergentes. David Braben se lo está pasando en grande.



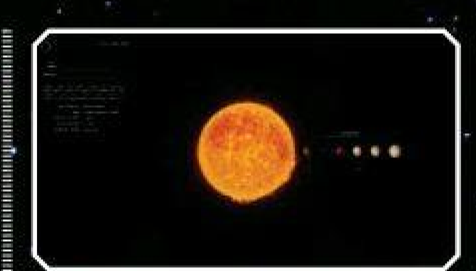
» Kickstarter le ha permitido a Braben informar constantemente a los jugadores sobre el desarrollo.

Tres décadas después, *Elite* ha vuelto en forma de *Elite: Dangerous*. Has comentado que el juego es complicado y que hace falta tiempo para aprender a apreciarlo. ¿Es un título para el jugador veterano?
Es un juego, voy a permitirme la osadía, para mí. Para gente como yo. Tiene que ver bastante con la valentía y las convicciones: ¿qué tipo de juego me gustaría jugar, hay más gente ahí fuera que sea como yo? Y no me refiero a la edad. Lo ha probado todo tipo de gente, desde adolescentes hasta gente de mi edad y más viejos aún. Y lo que hemos visto es que la gente quiere un buen juego y que piensan que éste es un buen juego.

¿Te sirvió la campaña de Kickstarter para establecer un perfil de tus jugadores?
Creo que gran parte de la gente que siguió el desarrollo eran jugadores veteranos o incluso mayores que recordaban el juego igual que yo. Pero es cierto que cuando fuimos a América para el GDC y luego otra vez para el E3, veíamos otro tipo de jugadores prestando atención que no habían oído hablar nunca de los originales, mientras que hasta la fecha casi todo era gente que nos decía "Me encantaba *Frontier*", o "Me encantaba *Elite*" o "Me encantaban ambos". Nos animó mucho cuando empezamos a ver a gente que no conocían el juego.

***Elite* siempre fue más popular en Europa, de todos modos...**
Sí. Creo que el juego original tuvo menos acogida en EE.UU. porque no tenía mucho que ofrecer para las plataformas que estaban disponibles en América por entonces. El primer *Elite* tardó bastante en aparecer en Apple II, que era una plataforma clave en EE.UU., mientras que el BBC Micro apenas tenía difusión.

¿Por qué elegiste tirar por la vía del patrocinio público?
Tenía muchas ganas de saber si el juego funcionaría y creo que sin el enorme voto de confianza que supuso la campaña no habríamos sido capaces de hacerlo. Así de simple.



» [PC] Algunos de los planetas han sido bautizados con el nombre de los patrocinadores. ¿Eres parte de la galaxia?



POR QUÉ ADORO ELITE

Alcanzar el estatus 'Elite' implica liarte alegremente a tiros con cualquiera lo bastante temerario para ponerse entre mi destino y yo. Piratas, colegas contrabandistas, Thargoides, polis, civiles... Todos son muescas en mis cañones láser. Y todo para nada, ya que tras mil horas en cuatro plataformas distintas nunca he conseguido pasar de 'Deadly'...

IAN MALCOLM,
DIRECTOR DE DISEÑO EN MELBOURNE HOUSE

Recibía muchos correos previos al crowdfunding, que me decían "tienes que hacer un nuevo *Elite*" y esas cosas, y era difícil saber si esas voces correspondían a 100 personas o así, o si de hecho representaban una mayoría silenciosa mucho mayor.

Has dicho que querías hacer este juego en concreto desde hace tiempo. ¿Por qué ahora?
Es un proyecto ambicioso. Quiero decir, es muy caro de producir y hace falta mucha gente. Creo que para poder hacer algo así necesitas o bien los recursos de un editor, porque uno de los problemas de sacarlo a la calle es conseguir que tenga visibilidad; o bien intentar algo como Kickstarter.

¿Has aprendido mucho entre el tercer *Elite* y *Dangerous*?
Sí. Una de las cosas que hicimos hace bastante, en 2008, fue sacar un juego llamado *Lost Winds*, que nos vino muy bien porque fue la primera vez que testeamos nuestros propios procedimientos. Está muy bien decir en el bar "sí, podríamos hacerlo, no puede ser tan difícil. Lo haremos sin problema", pero es mucho más duro y atrevido ponerse a hacerlo de verdad. Nosotros mismos hicimos la promoción de *Lost Winds*, nos pusimos en contacto directamente con las revistas y las web, y vendimos el juego de forma digital en la Nintendo Store, al principio. Gestionamos metas de forma interna y todo eso, y funcionó francamente bien. Gastábamos menos que si hubiésemos trabajado con un editor. Así que aplicamos esa experiencia en hacer otro juego, *Coaster Crazy*, del que nuevamente aprendimos muchísimo y con ese conocimiento surgido en el equipo vino la sensación de que necesitábamos hacer algo grande.

» [PC] *Elite: Dangerous* es asombroso gráficamente. ¡Y exige un PC en condiciones!

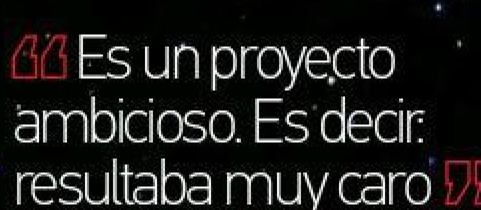
POR QUÉ ADORO ELITE

Elite fue el primer juego al que me enganché sin parar hasta el amanecer. Luego, en el colegio se me cerraban los ojos, pero cada vez que lo hacía veía la mirilla y las naves-patrulla rodeándome, ¡me despertaba de golpe!

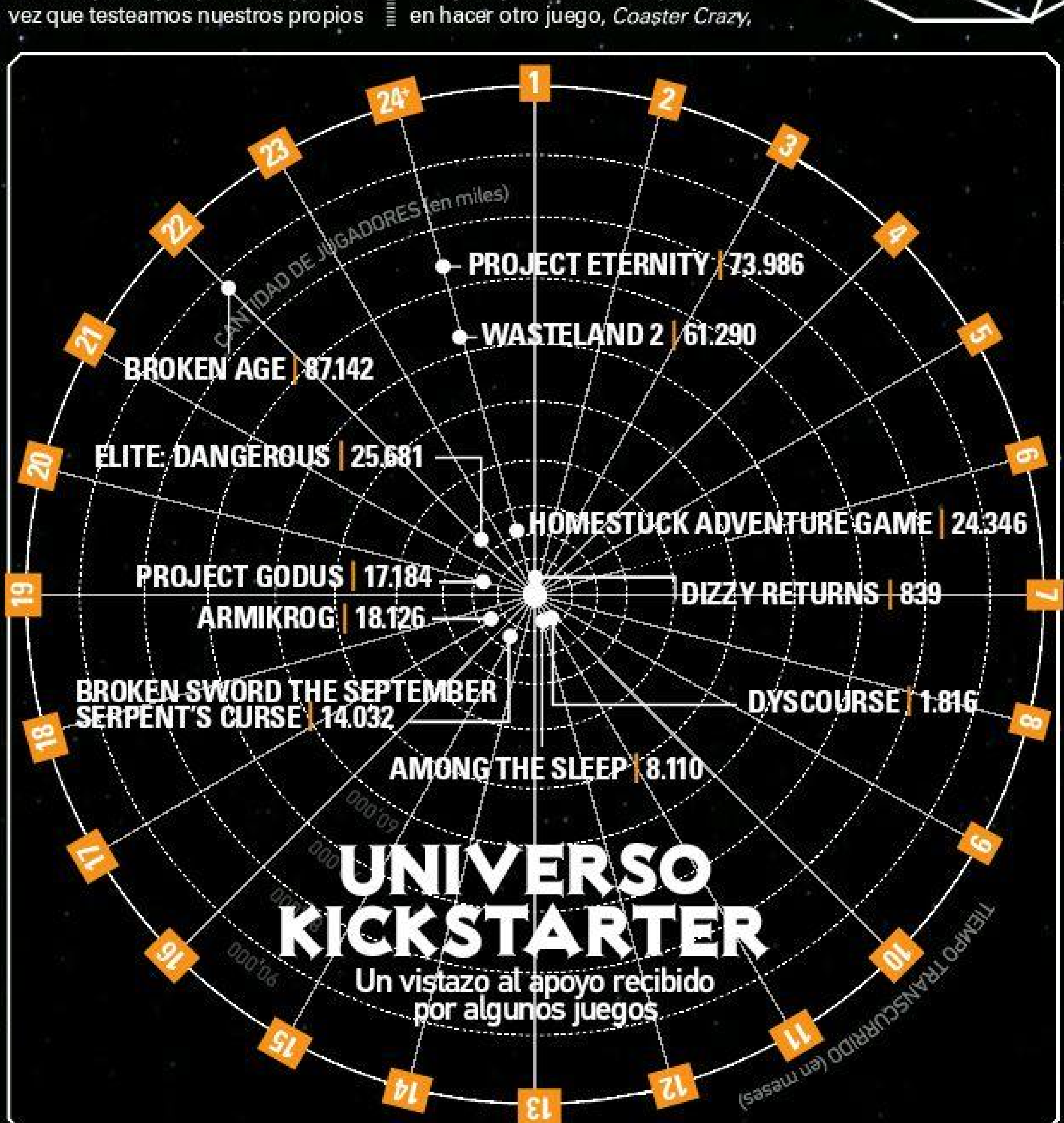
STE PICKFORD

¿Así que lo teníais todo de cara para hacer *Elite: Dangerous*?
Creo que lo teníamos todo de cara en otro aspecto, en el sentido de que ahora es práctico vender online un juego del tamaño de *Elite: Dangerous*, mientras que en 2008 habría sido mucho pedir incluso una descarga de un giga o similar, porque la infraestructura de red aún no existía como ahora. Es el mundo ha cambiado para permitirlo.

¿Qué elementos de *Dangerous* desearías haber añadido antes?
El mayor cambio es que ahora estás conectado -estás jugando con y contra otros personajes, otros humanos-, algo que realmente añade mucho al título. Y hemos visto los efectos colaterales de esta decisión, youtubes de operaciones bastante asombrosas y gente haciendo lo inesperado. Hay videos excelentes de contrabandistas. Algunas de las cosas que la gente ha aprendido a hacer son estupendas, hay fotos time-lapse preciosas. Todo esto demuestra mucho amor por el juego.

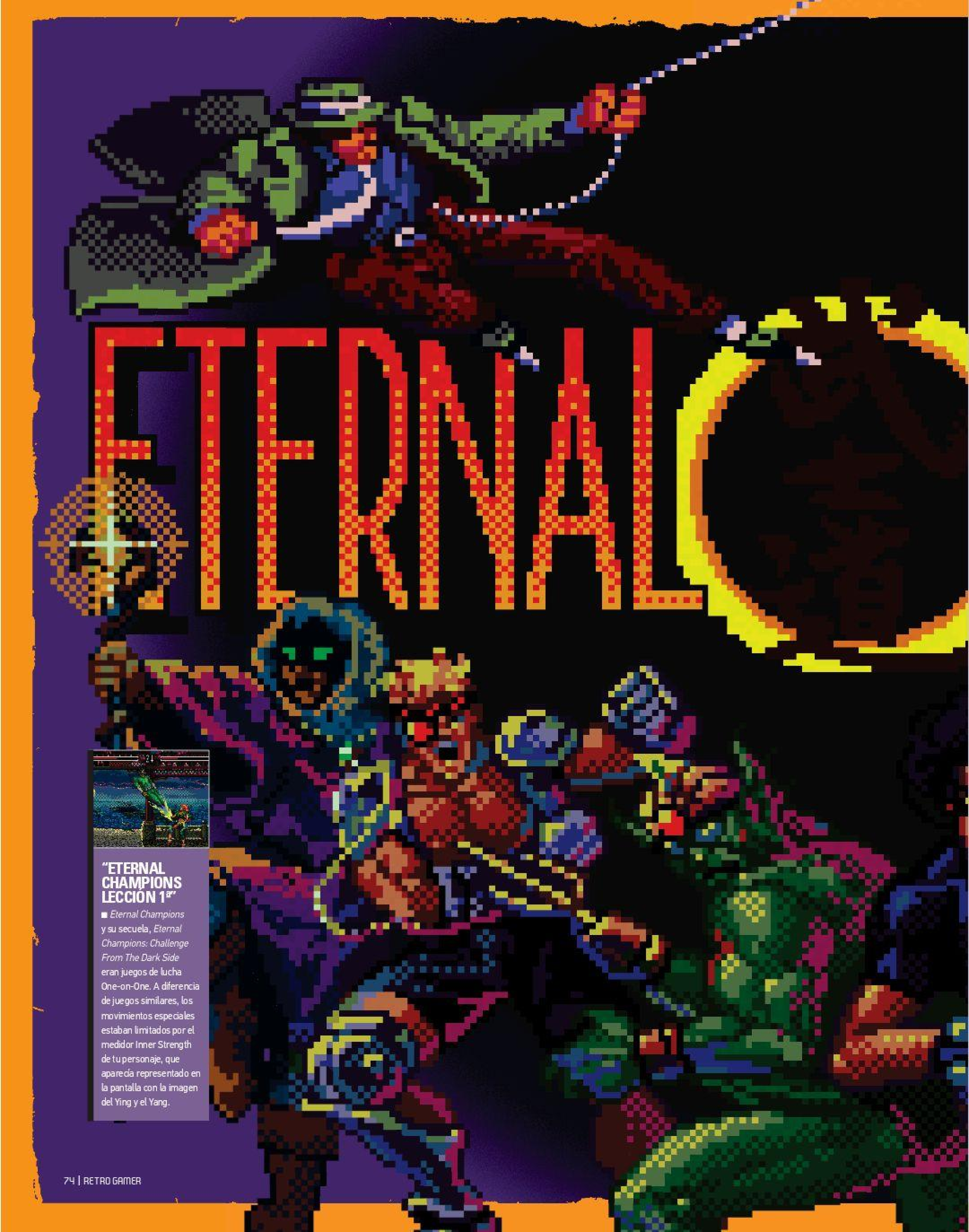


"Es un proyecto ambicioso. Es decir: resultaba muy caro"
Braben explica por qué no ha habido un *Elite* nuevo antes.




» [PC] Las naves están completamente renovadas y tienen una pinta increíble. Volar con ellas es igual de atractivo.


» [PC] *Elite: Dangerous* es enorme en tamaño y ambición. Jugarás durante años.



"ETERNAL CHAMPIONS LECCIÓN 1ª"

■ *Eternal Champions* y su secuela, *Eternal Champions: Challenge From The Dark Side* eran juegos de lucha One-on-One. A diferencia de juegos similares, los movimientos especiales estaban limitados por el medidor Inner Strength de tu personaje, que aparecía representado en la pantalla con la imagen del Ying y el Yang.



Sega creó en 1993 una nueva franquicia de lucha, entre grandes fanfarrias, para abandonarla años después. Nick Thorpe interroga al productor Michael Latham sobre la corta vida de esta ambiciosa saga.

Si algo nos ha demostrado la historia de la humanidad es que aquellos que han tenido el poder de cambiarla a menudo encontraron una muerte prematura. Este hecho nos lleva a un interesante pregunta: Si pudieras rescatar de la muerte a una figura histórica... ¿A quién salvarías? ¿Y cómo tomarías esa decisión? Por suerte, no tenemos ese poder, pero fue un dilema al que se tuvo que enfrentar el Campeón Eterno (el Eternal Champion del título), un ser omnisciente encargado de mantener el equilibrio entre el Bien y el Mal. Junto a él, en la Otra Vida, aguardaba una cohorte de heroícos luchadores decididos a todo, incluso a combatir entre ellos, para lograr la oportunidad de regresar entre los vivos y cambiar la historia para mejor.

Era una premisa bastante inusual, y atractiva, para un juego de lucha, pero en realidad tenía poco que ver con el concepto inicial de *Eternal Champions*. La idea inicial era crear un juego de lucha para Mega Drive, desarrollado internamente por Sega América, protagonizado por tipos superheróicos, con un gran sentido del humor y la ayuda de unos enanos.

▶ Sin embargo, el productor original del juego, Scott Berfield, tuvo que abandonar el proyecto y su lugar fue ocupado por Michael Latham, quien mantuvo tres cosas: el título, la mecánica One-on-One y los bocetos de una asesina. "Tengo una gran deuda con Scott," nos explica Michal, quien anteriormente había trabajado en *Tongue Of The Fatman*. "Si Scott no hubiera convencido a la compañía para crear un juego de lucha facturado en EE.UU., creo que *Eternal Champions* habría llegado demasiado tarde."

El documento de diseño de Michael supone, hoy en día, una lectura fascinante. Aunque *SFII* ya había consolidado su éxito cuando se inició la producción de *Eternal Champions*, el género aún estaba cobrando forma – *Mortal Kombat* contaba apenas con seis semanas de vida si cotejamos su aparición en los recreativos con la fecha impresa en el documento de Michael. Eso otorga aún más valor a sus innovadoras propuestas, algunas de las cuales incluso hoy en día serían raras de ver, entre las que se contaban escenarios con un scroll infinito y victorias alternativas condicionadas por el número de derribos.

Al final, solo algunos elementos lograron pasar el corte. Lo primero fue la limitación en los movimientos especiales, que acabaría convirtiéndose en el medidor de Inner Strength que tenía la forma del Yin-Yang. Los escenarios interactivos se utilizaron de dos maneras. La Battle Room añadía pimienta a las peleas gracias a un repertorio de trampas seleccionables, mientras los Overkills proporcionaban muertes singulares dependiendo del escenario. Por último, el combate con el Eternal Champion no se parecía a nada visto anteriormente en el género – en lugar de un personaje fuerte pero humano, el ente adoptaba poderes inspirados en los cuatro animales que decoraban las celosías de su dojo.

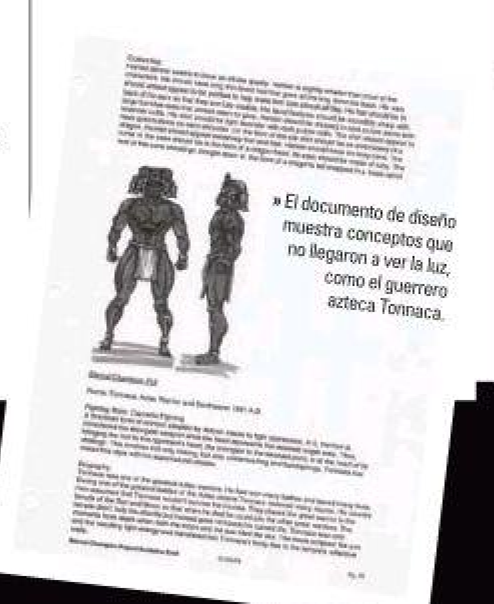
Muchas de las ideas iniciales se omitieron debido a razones prácticas. "Una tonelada de la memoria del cartucho estaba destinada a los personajes," explica Michael. La gran mayoría de los movimientos estaban basados en técnicas reales de las artes marciales y eran visualmente muy complejos, lo que requería muchos frames de animación y sprites enormes. Esto se traducía en que el equipo de programación debía dedicar muchas horas de trabajo a comprimir los personajes para garantizar que el sistema de movimientos fuera lo suficientemente suave. Y eso implicaba disponer de menos tiempo para ejecutar muchas de las ideas." De hecho, Blast y Chin Wo, dos de los luchadores presentes en el diseño original, no llegaron a aparecer en el juego final – incluso después de que la capacidad del juego se incrementase hasta los 24 megabits respecto a los 16 megabits planeados originalmente, convirtiéndole en el cartucho más grande para un proyecto first-party de Sega hasta ese momento. "Si no hubiéramos dado el salto a los 24 megabits, *Eternal Champions* habría sido un desastre. Habríamos tenido que eliminar demasiadas cosas."

» [Mega Drive] Algunos luchadores utilizaban artes marciales reales. Trident era todo un experto en capoeira.

» [Mega Drive] El cartucho de 24 megabit hizo posible el uso de sprites tan enormes como llenos de detalle.

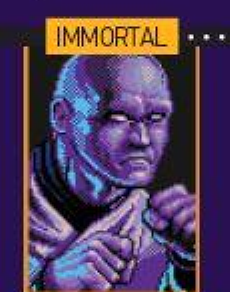
» [Mega Drive] Las grotescas escenas de muerte solo podían ejecutarse en zonas específicas del escenario.

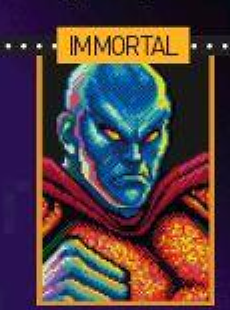
Uno de los aspectos más llamativos de *Eternal Champions* era su enorme nivel de dificultad, algo que el equipo buscó intencionadamente. "Cada uno de los miembros del equipo estabámos muy metidos en los juegos de lucha y éramos muy buenos jugadores" recuerda Michael. "La gente olvida que había muchos juegos de aquella época en los que uno se hacía

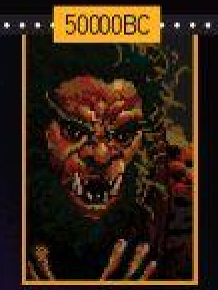

» El documento de diseño muestra conceptos que no llegaron a ver la luz, como el guerrero azteca Tonnaca.

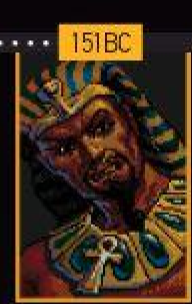
WE ARE THE CHAMPIONS

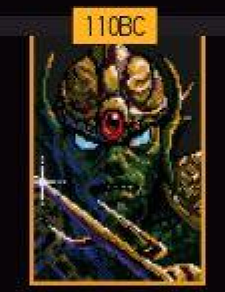
El reparto de luchadores que aparecían en Eternal Champions

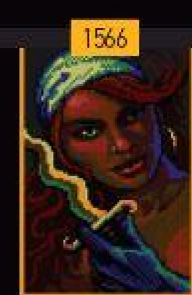
IMMORTAL

ETERNAL CHAMPION
Estilo de lucha: Eight Animal Forms

IMMORTAL

DARK CHAMPION
Estilo de lucha: Force Of Nature

50000BC

SLASH
Estilo de lucha: Pain

151BC

RAMSES II
Estilo de lucha: Hung-Gar Kung Fu

110BC

TRIDENT
Estilo de lucha: Capoeria

1566

RIPTIDE
Estilo de lucha: Kajukenbo

» [Mega-CD] El senador encuentra su final en la cima del monumento a Washington. A Joe Lieberman no le hizo ninguna gracia.

invencible con sólo memorizar unos cuantos patrones en el modo de un jugador e incluso en el modo versus, con solo aprender a neutralizar a algunos personajes. Por eso quisimos cuidar al máximo la IA y el el sistema de lucha."

Eternal Champions fue un éxito de ventas y recibió reviews muy positivas durante su lanzamiento. El cartucho obtuvo puntuaciones extremadamente altas – *Sega Pro* le dió un 94% y otras como *Sega Magazine* y *Game Players* puntuaron incluso más alto. En la review 97% de *Mean Machines Sega*, (con un 97% de nota) Radion Automatic proclamó que "que con todos estos nuevos personajes y estos nuevos (y muy originales) movimientos, es como tener *Street Fighter 3*." Sin embargo, otros medios no fueron tan entusiastas – *Mega* y *Sega Power* puntuaron al juego con 71% y 72% respectivamente, mientras que *GamesMaster* fue algo más generosa, con un 80%.

Incluso antes del lanzamiento de la versión Mega Drive de *Eternal Champions*, el equipo ya planeaba llevar el juego a Mega-CD y Game Gear. Esta última versión jamás llegaría a ser una realidad, como explica Michael: "Fue por una cuestión de tiempo, y además influyó el hecho de que Interactive Design pasó a convertirse en Sega Interactive. Con ello, el staff dirigió su mirada hacia otros proyectos y el desarrollo en Game Gear ya no parecía tener sentido. Consideré la opción de traspasar el proyecto a otro equipo, pero era consciente de las dificultades que habíamos pasado con el mayor cartucho de MD producido hasta la fecha, asi que un port directo a GG habría sido muy pobre."

En cambio, la versión Mega-CD si llegó al mercado, y demostró el potencial que escondía el cacharro. "Hubo demasiados lanzamientos iniciales de Mega CD que consistían simplemente en un port de cartucho y una anodina banda sonora," recuerda Michael, quien deseaba algo mejor para *Eternal Champions* en Mega-CD. "Queríamos meter un montón de contenido oculto para los fans más hardcore." Bajo el título de *Eternal Champions: Challenge From The Dark Side*, el juego se centraba en la aparición de Dark Champion, el equivalente malvado al Eternal Champion.

Challenge From The Dark Side incorporó cuatro nuevos luchadores al reparto ya conocido, más una notable reparto de personajes ocultos. Entre ellos estaban Blast y Chin Wo, rescatados de la mesa de diseño del primer juego, además de cinco animales (¡Incluyendo un pollo!) e incluso un político corrupto cuyo estilo de lucha recibía el nombre de 'deshonestidad'. El tipo estaba inspirado en la célebre polémica sobre la violencia en los videojuegos que tuvo su cénit con las audiencias del Congreso de EE.UU. de 1993. Este fichaje continúa siendo una particular fuente de placer para Michael: "Sigo alegrándome de haber incorporado a Joe Lieberman como el senador del juego. Me gusta la idea de que no le hiciera ninguna gracia."

Las novedades no acabaron ahí. "Quería mejorar la IA," detalla Michael. "El equipo se sintió liberado al mejorar las animaciones de los personajes, tras dejar atrás las limitaciones del cartucho. Erik Wahlberg se centró en mejorar el sistema de lucha. Yo añadí todas aquellas muertes y él tuvo que bregar con el trabajo más duro, hacer que todo funcionara incluyendo el nuevo sistema de combos." La larga lista de mejoras se tradujo en una revisión notablemente mejorada del original, una experiencia aun más intensa e inolvidable – aunque la dificultad seguía siendo temible.

Challenge From The Dark Side resultó ser, además, mucho más oscuro y sangriento. "Me dí cuenta de que muchos de los jugadores de la consola de Sega eran adultos que habían crecido con la Atari," explica Michael. "*Eternal Champions* siempre había sido oscuro y enfocado hacia una historia. Con la aparición del CD se me presentó la oportunidad de ahondar en la narrativa. Además, no olvidemos la influencia ▶

ETERNO Y EFÍMERO

Los planes de Sega para lanzar merchandising del juego

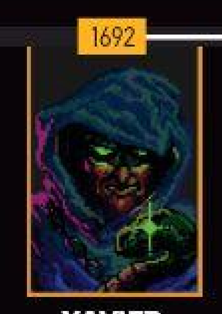




El documento de diseño de *Eternal Champions* muestra cómo, desde el principio, se pensó en su potencial de cara al merchadising. Muestra diseños de ropa, mochilas, tazas y relojes. También incluye los planes para lanzar cómics y series de animación. La mayoría de estos proyectos murieron con la cancelación de la serie, pero algunos si llegaron a ver la luz. Se lanzaron dos libros (accesibles, de manera legal, desde archives.org) titulados *The Cyber Warriors* y *Citadel Of Chaos*. Además, Sega Toys fabricó una máquina LCD, con el nombre de *Eternal Champions: Special Moves Edition*, bajo la supervisión de Michael.

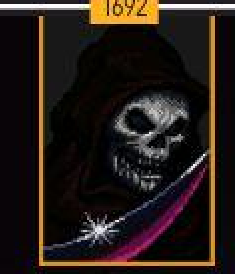
La revista británica *Sonic The Comic* incorporó cómics de *Eternal Champions*, con ilustraciones de John Haward y guiones de Michael Cook, conocidos por su trabajo para *2000AD* y Marvel. Desplegaban una trama alternativa, en la que el *Eternal Champion* resucitaba a los nueve luchadores para que trabajaran juntos a través del Tiempo, con el objetivo de salvar el mundo. Las seis primeras entregas enfrentaron a los nueve contra la Corporación Nakano. Las tiras se hicieron muy populares, hasta el punto de ser recopiladas en un solo tomo. La siguiente aventura tuvo lugar a través de cuatro entregas, con Shadow y Larcen viéndose las caras con el jefe de este último en el Chicago de la Prohibición.

1692



XAVIER PENDRAGON
Estilo de lucha: Hapkido Cane Fighting

1692



THANATOS
Estilo de lucha: Fate, Time And Fisticuffs

1692



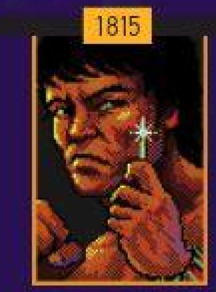
HOOTER
Esti. de lucha: Owl-Kwon Do

1802



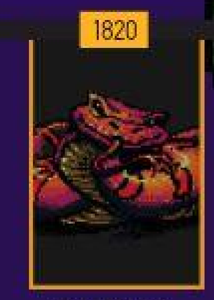
RAVEN GINDAR
Estilo de lucha: Hsing-I Kung Fu / Tae Kwon Do

1815



CHIN WO
Estilo de lucha: Kung-Fu

1820



SLITHER
Estilo de lucha: Brawling

LOS OLVIDADOS

Una selección de otras sagas de lucha que permanecen en el limbo.











WORLD HEROES 1992

■ La coin-op de ADK es recordada por su emocionante modo Death Match, con el escenario plagado de trampas, como muros de fuego y minas. Desgraciadamente, sus sucesivas secuelas prescindieron de semejante espéctaculo.

ART OF FIGHTING 1992

■ La saga de SNK incluía un medidor muy similar al Inner Strength de *Eternal Champions*. Aunque la franquicia desapareció en 1996, buena parte de su reparto logró sobrevivir entre el elenco de los *King Of Fighters*.

TOBAL NO 1 1996

■ Viniendo de los maestros del RPG, Squaresoft, no nos sorprendió encontrar en *Tobal No 1* un modo para un jugador que era prácticamente una aventura. Tras una espléndida secuela, inédita fuera de Japón, la saga murió.

FIGHTING VIPERS 1996

■ Nacido en la era Saturn, este arcade de Sega desplegaba luchadores con protecciones. Encajar muchos golpes implicaba perderlas, y multiplicar el daño. La secuela añadió los brutales Super KO. Un solo cate y adiós rival.

BLOODY ROAR 1997

■ Hudson Soft aportó su granito de arena al género con este juego, también conocido como *Beastorizer*. Los luchadores podían transformarse en animales en plena pelea. La saga acabó en 2003 con el lanzamiento de *Bloody Roar 4*.

del Dark Champion sobre todo lo que sucedía en aquel juego. A diferencia del Eternal Champion, que representaba lo positivo, el Dark Champion era el reverso negativo, el yin respecto al yang. Con él llego un cambio en el tono del juego." Esto dió como resultado la incorporación de nuevos movimientos mortales, más sangrientos que los vistos en el cartucho. Y entre ellos, destacaban las "cinekills"– muertes especiales que se mostraban a través de secuencias FMV.

Pese a todas estas mejoras, el lanzamiento de *Eternal Champions: Challenge From The Dark Side* en 1995 fue acogida por la mayoría de las revistas de la época con menos entusiasmo, aunque siguió recibiendo buenas puntuaciones a cargo de medios como *CVG* y *Sega Power*. Como era de esperar, tratándose de un lanzamiento tan tardío para el ya moribundo Mega-CD, el juego vendió mucho menos que su antecesor de cartucho, y hoy en día se ha convertido en una notable pieza de coleccionismo, tanto por su calidad como por su crudeza.

Uno de los aspectos más notables de los *Eternal Champions* fue el diseño de personajes y su historia, algo en lo que Michael siempre vió un gran potencial. "Pensé que podríamos hacer otra clase de juegos con aquellos personajes. Shadow y Larcen eran los más populares, asi que queríamos hacer algo diferente centrado en ellos." El primero de los spin-off fue *Chicago Syndicate*, un beat'em-up con scroll para la Game Gear. El juego presentaba una historia alternativa protagonizada por Larcen Tyler, quien habría escapado del destino fatal que le llevó frente al Eternal Champion. Dando la espalda a su anterior vida de crimen, Larcen intenta limpiar las calles del Chicago de los años de la Prohibición, de la manera más contundente: zurrando a los seis jefes criminales que controlaban la ciudad.



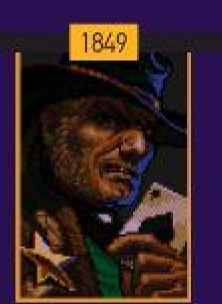
» [Game Gear] Partirse la cara con alguien sobre un camión de transporte de carne. Si eso no es tener clase...

"*Chicago Syndicate* fue algo en lo que no estuve involucrado. Simplemente queríamos que otros ejecutaran la idea de crear un juego de Game Gear protagonizado por uno de los personajes de *Eternal Champions*," explica Michael, que aún hoy en día sigue manteniendo las distancias respecto a este primer spin-off. "Me presionaron mucho para que no diseñara juegos mientras dirigía Omega (el mayor grupo de desarrollo, Test y QA de EE.UU), trabajaba con Operaciones e incluso trasnochaba en las oficinas de Sega Toys." A raíz de todo esto, la tarea de hacer el juego recayó en un estudio británico, llamado Climax Group.

El juego presentaba un sistema diseño ambicioso y no lineal, en el que podías atacar a las diferentes organizaciones criminales basándote en sus puntos fuertes y sus debilidades, como moral, munición y número de miembros. Larcen conservó mucho de los movimientos de anteriores entregas – incluso recurrieron al botón de START de la GG como tercer botón de ataque.

Pero *Chicago Syndicate* no logró plasmar todo su potencial en la portátil. A nivel gráfico era resultón (aunque no había demasiadas clases de enemigos)

1849



DAWSON MCSHANE
Estilo de lucha: Shotowando

1899



JETTA MAXX
Estilo de lucha: Savate / Pencak Silat

1902



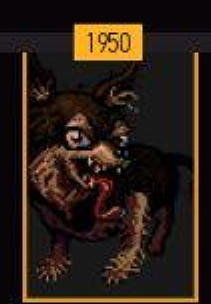
ZUNI
Estilo de lucha: Monkey-Fu

1920



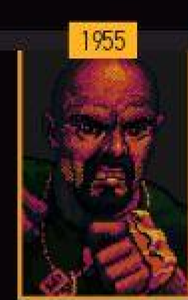
LARCEN TYLER
Estilo de lucha: Praying Mantis Kung-Fu

1950



YAPPY
Estilo de lucha: Shi Tzu Fu

1955



THOMAS "BLAST" CHAVEZ
Estilo de lucha: Green Beret

y el factor estratégico era interesante. Sin embargo, su jugabilidad dejaba mucho que desear, sobre todo el sistema de colisión. Sus creadores incorporaron demasiados movimientos en tan pocos botones. La mayoría de ellos eran innecesarios, ya que la mayoría de los enemigos se podían despachar abusando del ataque bajo. "El juego de Larcen me hizo polvo", se sincera Michael, sin omitir ni una pulla hacia sus creadores. "Sus responsables no podían haberme decepcionado más, y su juego no digamos".

El juego de Shadow Yamoto se tituló *X-Perts*, y apuntó más alto, ya que se diseñó para Mega Drive. Michael estuvo más involucrado en este proyecto, tal y como nos explica: "Shadow era el personaje femenino más popular, así que meditamos bien qué hacer con ella. Dado su pasado como asesina, la historia del juego vino sola. Presenté un concepto supersencillo, con Shadow cumpliendo una misión acompañada de dos nuevos personajes, en lo que sería un brawler de scroll lateral. Queríamos llevar el concepto de *Streets Of Rage* al siguiente nivel."





» [Mega Drive] Los sprites renderizados de *X-Perts*, chocaban con los escenarios, de la vieja escuela.



» [Mega Drive] El ritmo del juego quedaba lastrado por la constante obligación de cumplir objetivos.

"Había una gran preocupación porque no teníamos nada similar en la recámara"

Michael, rodeado de aterrorizados ejecutivos, descubre Donkey Kong Country.

Dado que el equipo de Sega Interactive no estaba disponible para hacerse cargo del proyecto, Michael lo desvió a su colega Tony Van, quien había trabajado en Omega como productor ejecutivo para Sega. "Tony era un productor y diseñador de notable talento, así que sabía que era la mejor elección para que se hiciera cargo del proyecto mientras yo me dedicaba a otros temas." Abalone era un equipo pequeño, pero tuvieron que esforzarse al máximo debido a que competían con un proyecto del mayor rival de Sega.

"Recuerdo aquel día. Hubo una gran conmoción en una de las salas de conferencias. Los ejecutivos estaban viendo un gameplay de *Donkey Kong Country*. Fue uno de sus momentos de 'oh mierda'. Aquellos gráficos renderizados dejaron a la gente sin palabras. Había una gran preocupación porque no teníamos nada similar en la recámara. Era como enfrentarse a un nuevo Modo 7 sin poder recurrir a ninguna maniobra a lo "Blast Processing" para solventarlo (NdT: fue un célebre ardid publicitario de Sega para vender la potencia de MD frente a SNES). Así que enseñé un prototipo de *X-Perts*. Desplegaba gráficos rendizados – Shadow con Dios sabe cuántos frames de animación, pero estoy seguro de no desaprovechamos ni un byte de información en aquella demo gráfica. Por supuesto, los ejecutivos quisieron el juego para ayer. En aquel momento, Tony aún seguía trabajando en el diseño y de repente se convirtió en un proyecto que había que lanzar cuanto antes."



» Chin Wo y Blast no pasaron el corte debido a las limitaciones del cartucho de MD, pero resucitarían en Mega-CD.

La presión y la falta de recursos fueron combinación desastrosa. "Tony las pasó canutas intentando crear, con aquel equipo tan modesto, un juego que pareciera de la siguiente generación. Cuando fue evidente que el juego no iba a responder a las expectivas, la cosa se puso aún peor. Les quitaron todos los recursos (márketing, PR...) y el equipo acabó aplastado bajo tanta presión".

Tal y como se temía, *X-Perts* no funcionó cuando se lanzó en 1996. Los sprites no tenían mal aspecto, pero tenían un limitado catálogo de movimientos. Además, la mecánica se lastró con un horrendo sistema de objetivos que interrumían constántemente el ritmo del juego. "Estamos Tony y yo orgullosos de *X-Perts*? Para nada. Pero me gustaría decir a todos aquellos que compraron el juego que Tony no pudo trabajar más duro para sacar aquello adelante."

X-Perts supuso un desafortunado epílogo para la franquicia, y no debería haber sido así. Después de todo, *Challenge From The Dark Side* había dejado la puerta abierta a una secuela y hubo planes para desarrollar un tercer capítulo, para Sega Saturn. Sin embargo, después de que Michael acabara su trabajo en la localización del *Virtua Fighter* de 32X, la situación cambió para peor. "No mucho después de aquello, Joe [Miller] me llamó a su despacho. Me dijo que el proyecto *Eternal Champions 3* había muerto. En Sega Japón estaban preocupados porque las ventas de *Virtua Fighter* en EE.UU. y Europa no eran todo lo buenas que esperaban y crerían que Sega América y Sega Europa prestaban demasiada atención a *Eternal Champions*."

Desde entonces, la franquicia ha permanecido en el limbo. Aunque el género ha evolucionado considerablemente desde entonces, *Eternal Champions* presentaba ideas originales de las que los juegos modernos se podrían beneficiar. Para Michael, todo consiste en ofrecer una buena experiencia para un único jugador. "¿Por qué los juegos de lucha no ofrecen buenas historias? ¿Por qué los modos para un único jugador no son más que un modo de práctica?" Después de haber disputado tantos torneos organizados por malvadas corporaciones, no podemos dejar de preguntarnos lo mismo. *



CRISPY
Estilo de lucha: Egg Fu

SHADOW YAMOTO
Estilo de lucha: Taijutsu

SENATOR
Estilo de lucha: Deshonestidad

JONATHAN BLADE
Estilo de lucha: Kenpo

MIDKNIGHT
Est. de lucha: Jeet Kune Do

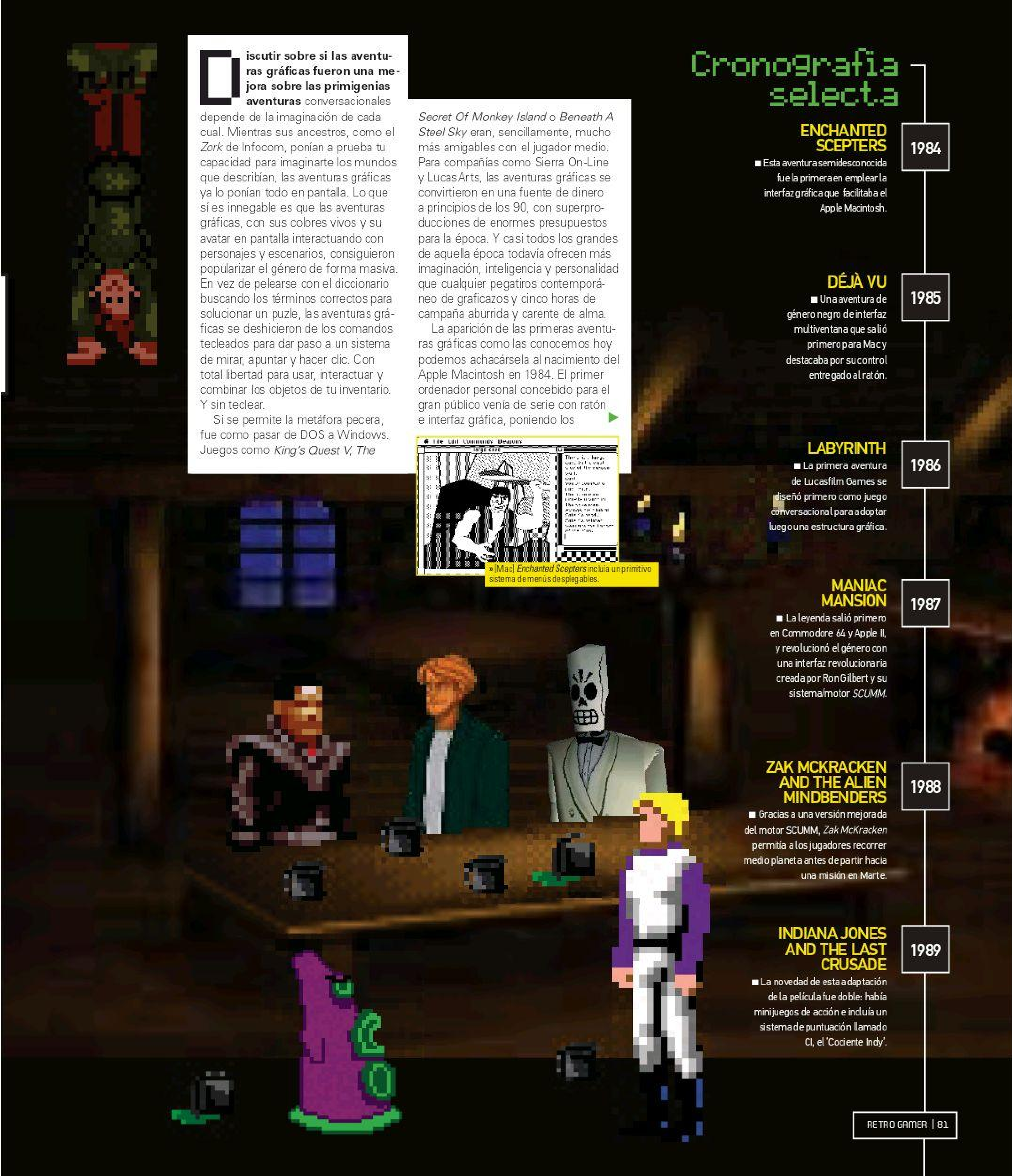
RAX COSWELL
Estilo de lucha: Muay Thai Kickboxing





Antes de los pegatiros en primera persona eran el género por excelencia del PC. Hoy, resurgen gracias a juegos como las series de Telltale, los títulos de Quantic Dreams y rarezas como L.A. Noire. Pero, ¿cómo llegamos hasta aquí?

USAR RATON CON JUEGO



Discutir sobre si las aventuras gráficas fueron una mejora sobre las primigenias aventuras conversacionales depende de la imaginación de cada cual. Mientras sus ancestros, como el *Zork* de Infocom, ponían a prueba tu capacidad para imaginarte los mundos que describían, las aventuras gráficas ya lo ponían todo en pantalla. Lo que sí es innegable es que las aventuras gráficas, con sus colores vivos y su avatar en pantalla interactuando con personajes y escenarios, consiguieron popularizar el género de forma masiva. En vez de pelearse con el diccionario buscando los términos correctos para solucionar un puzle, las aventuras gráficas se deshicieron de los comandos tecleados para dar paso a un sistema de mirar, apuntar y hacer clic. Con total libertad para usar, interactuar y combinar los objetos de tu inventario. Y sin teclear.

Si se permite la metáfora pecera, fue como pasar de DOS a Windows. Juegos como *King's Quest V*, *The Secret Of Monkey Island* o *Beneath A Steel Sky* eran, sencillamente, mucho más amigables con el jugador medio. Para compañías como Sierra On-Line y LucasArts, las aventuras gráficas se convirtieron en una fuente de dinero a principios de los 90, con superproducciones de enormes presupuestos para la época. Y casi todos los grandes de aquella época todavía ofrecen más imaginación, inteligencia y personalidad que cualquier pegatiros contemporáneo de graficazos y cinco horas de campaña aburrida y carente de alma.

La aparición de las primeras aventuras gráficas como las conocemos hoy podemos achacársela al nacimiento del Apple Macintosh en 1984. El primer ordenador personal concebido para el gran público venía de serie con ratón e interfaz gráfica, poniendo los

» [Mac] *Enchanted Scepters* incluía un primitivo sistema de menús desplegables.

Cronografía selecta

1984 — ENCHANTED SCEPTERS
■ Esta aventura semidesconocida fue la primera en emplear la interfaz gráfica que facilitaba el Apple Macintosh.

1985 — DÉJÀ VU
■ Una aventura de género negro de interfaz multiventana que salió primero para Mac y destacaba por su control entregado al ratón.

1986 — LABYRINTH
■ La primera aventura de Lucasfilm Games se diseñó primero como juego conversacional para adoptar luego una estructura gráfica.

1987 — MANIAC MANSION
■ La leyenda salió primero en Commodore 64 y Apple II, y revolucionó el género con una interfaz revolucionaria creada por Ron Gilbert y su sistema/motor *SCUMM*.

1988 — ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS
■ Gracias a una versión mejorada del motor SCUMM, *Zak McKracken* permitía a los jugadores recorrer medio planeta antes de partir hacia una misión en Marte.

1989 — INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
■ La novedad de esta adaptación de la película fue doble: había minijuegos de acción e incluía un sistema de puntuación llamado CI, el 'Cociente Indy'.

» [C64] *Labyrinth* fue el resultado de la colaboración entre David Fox de Lucasfilm Games y Douglas Adams.

» [Amiga] Sandy Pantz, la damisela en peligro de *Maniac Mansion*.

» Un documento del diseño original de *Maniac Mansion* en el que se ve la disposición de los objetos y acciones.

Usar DEFINICION con AVENTURA

AVENTURA GRÁFICA

■ Una aventura que representa con imágenes lo que ocurre en el juego. Las aventuras de interfaz gráfica han canibalizado el concepto, aunque ciertas conversacionales lo cumplan.

INTERFAZ GRÁFICA

■ El famoso 'point-and-click': consiste en utilizar el ratón para todo (acciones, movimiento...), en vez de depender de comandos de texto tecleados. Y quien dice el ratón dice el dedo en los últimos años.

RESALTAR OBJETO

■ Casi todas las aventuras sacaban pequeñas descripciones de texto al pasar el cursor del ratón por encima de los objetos con los que podías interactuar, para separarlos del fondo.

PNJ

■ Personaje no jugador. Terminología rolera que implica al resto de criaturas que recorren los juegos y con las que puedes interacturas para avanzar en la historia.

CINEMÁTICA

■ Una secuencia no interactiva que hace avanzar la historia. El término lo acuñó Ron Gilbert en *Maniac Mansion*, la primera aventura gráfica que hizo uso de las mismas.

ÁRBOL DE DIÁLOGO

■ La mayor parte de las aventuras (y de los juegos de rol, y de...) ofrecen varias respuestas posibles al entablar conversaciones con los personajes no jugadores.

NO HAY SALIDA

■ Las primeras aventuras gráficas, como *Maniac Mansion* o *Kings Quest V* tenían un defecto de diseño: era posible meterse en situaciones que impedían completar el juego. Que no es lo mismo que atascarse.

NO PUEDES MORIR

■ Desde *Loom* y el primer *Monkey Island* en adelante, LucasArts instauró una política de eliminar la posibilidad de que el jugador muriese o se quedase sin salida. Atascarse sí, se podía.

▶ ingredientes de partida para que los desarrolladores experimentasen con él. Ese mismo año, vio la luz la primera aventura gráfica para Mac, *Enchanted Scepters* de Silicon Beach Software. Aunque a primera vista no se diferenciaba mucho de esos híbridos entre conversacional y gráfica de aquellos tiempos (imágenes estáticas acompañadas de descripciones textuales), los jugadores podían elegir los comandos a ejecutar mediante menús desplegables. Un año después salía un título aún más innovador, *Déjà Vu* de ICOM Simulations, que ya ofrecía una interfaz gráfica completa, incluyendo un inventario de objetos arrastrables, y una lista de acciones a realizar -examinar, abrir, cerrar, hablar, operar, ir, atacar, consumir- que podían seleccionarse con el ratón.

LucasFilm Games también quería cambiar las cosas con su primera aventura. Lejos aún de la gloria que le darían joyas como *Monkey Island* tras su cambio de nombre a LucasArts, sacó a la venta *Labyrinth* en 1986, para Commodore 64. El juego era un curioso híbrido entre aventura gráfica y conversacional basado en la película de Jim Henson. Tras un prólogo en el que los jugadores tecleaban sus acciones al viejo estilo, el juego se convertía en una aventura gráfica donde podías elegir la acción desde una lista de comandos, usando el joystick.

"Fue idea de Douglas Adams", revela el programador David Fox, que indica la conexión entre el autor de *La Guía del Autoestopista Galáctico* y los orígenes de las aventuras gráficas. "Lucasfilm Games mandó un equipo al Reino Unido a discutir ideas con Douglas y se nos ocurrieron un montón de cosas absurdas en las reuniones que tuvimos durante esa semana. La idea era homenajear a *El Mago de Oz*, que empieza en la "realidad normal" en blanco y negro y, cuando Dorothy por fin llega a Oz, lo hace en glorioso Technicolor".

"El equivalente jugable al blanco y negro es, por supuesto, una aventura conversacional, prosigue Fox. "No nos abrimos a la animación en color hasta que entras dentro del Laberinto a través de la pantalla del cine del barrio (que, cómo no, está proyectando la película). Creíamos que el sistema de comandos funcionaba bastante bien. Dado que también permitíamos seleccionar los objetos con los cursores en esa 'barra de tragaperras' de la interfaz, podías interactuar con rapidez".



"SCUMM te hacía sentir poderoso, al permitirte montar un puzle en una hora"
Noah Falstein



Lucasfilm Games llevaría esta evolución a su siguiente paso gracias al diseñador Ron Gilbert y al grafista Gary Winnick, creadores al año siguiente de una aventura que ya sólo funcionaba con menús, *Maniac Mansion*. "Jugué los *King's Quest* mientras esbozaba la primera idea para *Maniac Mansion* y lo que más me molestaba era la sintaxis", cuenta Gilbert. "No quería teclear o tener que adivinar lo que admitía el parser, tenía más sentido señalar un objeto y 'tocarlo' si querías manipularlo. *Maniac Mansion* fue el juego que de verdad empezó con las aventuras de apuntar y hacer clic, con su interfaz de verbos y demás". El juego transcurría en la escalofriante mansión de la familia Edison, con un argumento a lo *Scooby Doo* en el que tres personajes adolescentes se aliaban para rescatar a la animadora Sandy Pantz. Los jugadores

» [Amiga] Las noticias apocalípticas de *Zak McKracken And The Alien Mindbenders*.



» [PC] La escena del biplano de *Indiana Jones y la Última Cruzada*.

podían 'saltar' entre los tres protagonistas, dando lugar a una nueva mecánica para resolver puzles. "Tengo un par de favoritos entre los puzles de *Maniac Mansion* porque alguien tiene que apagar la luz, y otro tiene que activar algo en otra parte, y el tercero tiene que ocuparse del generador", recuerda Gilbert.

Al empezar a programar, Gilbert se dio cuenta de que "hacerlo todo directamente en 6502 era una locura", así que empezó a trabajar en la otra característica novedosa del juego, el sistema SCUMM. Lo bueno de SCUMM es que servía tanto como motor de escriptado que como un lenguaje de progamación fácil de dominar, lo que permitía a los creadores de LucasArts levantar rápidamente otras aventuras sin tener que programarlas desde cero. También permitía la



» [PC] "Tú peleas como una vaca": *The Secret of Monkey Island.*

multiplataforma, con lo que los juegos SCUMM podían aparecer para varios sistemas sin computaciones. Se convirtió en el soporte principal, de casi todo el catálogo venidero de aventuras de la casa.

"Recuerdo vivamente lo divertido que fue poner en marcha una habitación por primera vez, y mandar a los personajes a recorrerla", recuerda Noah Falstein, codiseñador de *Indiana Jones Y La Última Cruzada*. "SCUMM te hacía sentir poderoso, al permitirte utilizar personajes pregene-



» [PC] Bernard y un viejo amigo en *El Día del Tentáculo.*

rados con los que perfilar una escena o un árbol de diálogo en menos de una hora, y ver el resultado". SCUMM también permitía a los desarrolladores dar forma al entorno cómodamente, añadiendo puntos de interés a los escenarios, e incluso cinemáticas escriptadas, por primera vez en una aventura gráfica. "Es muy importante en videojuegos contar gran parte de la narrativa mediante el entorno", añade Gilbert. "Los jugadores se tiran mucho tiempo mirando esas pantallas, y es genial utilizarlo a tu favor para meter ▶

Lo que hace grande a una aventura grafica

Las mejores característica para crear una historia épica

LA HISTORIA LO ES TODO
■ Algunas de las grandes aventuras clásicas cuentan con un guión capaz de rivalizar con (o de nutrir a) Hollywood.

GRANDES PERSONAJES
■ En esto LucasArts eran los reyes. Se podría hacer una docena de juegos sólo con los de *Secret of Monkey Island.*

LUGARES EXÓTICOS
■ Puedes recorrer todo tipo de escenarios de los que no verás en tu vida real en una buena aventura: mansiones, países, continentes, mundos...

Where do you think YOU'RE going, fancy-pants?

HAZLES GRACIA
■ Pese a que hay aventuras 'serias' muy dignas, casi todos los grandes momentos en nuestra memoria son cómicos.

COSAS RARAS
■ El pollo de goma de *The Secret Of Monkey Island* debería ser el canon por el que se rijan todas las aventuras. Incluso las de David Cage.

PUZLES LÓGICOS
■ Quedarse bloqueado en una aventura es lo peor. Las mejores tienen la mezcla perfecta entre dificultad y avance.

Give Pick up Use
Open Look at Push
Close Talk to Pull







Cronografía Selecta

1990

LOOM
■ La aventura mágico-musical de LucasArts destacó por eliminar por primera vez el concepto *Game Over* del género.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
■ ¿Existe una aventura canónica, una que sea el espejo donde todas las demás han de mirarse? Pues sí, y es ésta, y los puristas que hagan arder los foros si quieren.

KING'S QUEST V
■ La primera aventura bajo el sello Sierra On-Line resultaba muy curiosa porque las voces de la edición CD-ROM las ponía la propia gente de Sierra. Toma pluriempleo.

1991

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
■ Todo lo que hemos dicho de *Monkey Island* puede multiplicarse por dos aquí, los de sus niveles de dificultad, o por cuatro, tantos como islas tiene.

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS
■ Larry ganaba mucho con el remake de su primera aventura de 1987, más que nada porque el procesador de texto daba paso a la interfaz gráfica.

1992

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
■ El guionista de cine Hal Barwood se encargó de esta historia completamente nueva, que *debería* haber sido la cuarta peli de Indy. Mejor que la que tuvimos es.

LURE OF THE TEMPTRESS
■ La primera aventura de los británicos Revolution Software. Innovaba al dotar a los PNJ de vida propia, en vez de anclarlos a un solo script predeterminado.

DARK SEED
■ Lo más notable de esta terrorífica aventura fueron los diseños del fallecido H.R. Giger, que el propio autor exigió que se presentasen en alta resolución (para la época).



» [PC] El remake de 1991 del original *Leisure Suit Larry in the Land Of The Lounge Lizards*.

detalles pequeños o divertidos, incluso aunque la mayor parte de los jugadores se los pierdan".

El segundo juego que adoptó el SCUMM fue el *Zak McKracken And The Alien Mindbenders* de David Fox, que se alejó de los confines claustrofóbicos de una mansión para catapultar a los jugadores por todo el planeta, bajo la guisa de un desafortunado periodista enfrentado a una pandemia de estupidez humana. "Quería un juego de temática New Age", explica Fox, "pero quería encontrar la manera de presentarlo todo de tal modo que fuese inspirador, alegre y divertido. También quería que transcurriese a escala planetaria... eh... multiplanetaria", añade, al tener en cuenta la aventura marciana de Zak. El juego fue la primera aventura de LucasArts en contar con una banda sonora digital MIDI.

Indiana Jones y la Última Cruzada se sumó a la fiesta látigo en ristre, en forma de colaboración entre varios de los diseñadores de LucasArts. También se atrevió a incorporar minijuegos de acción, acordes con el espíritu de las pelis de Indy, sobre todo la inspiradora del juego. "Ron [Gilbert] y David [Fox] eran mejores que yo haciendo escripados, ya estaban curtidos, con lo que yo me centré en diseñar los minijuegos de acción (boxeo, pilotar biplanos, etcétera)", cuenta Feldstein. "Nos centramos en hacer que el jugador pasara casi todo el rato en partes de la trama que la película omitía, y contábamos con la ventaja de tener acceso al guión original. El ring de boxeo en la universidad de Indy estaba basado, de hecho, en una secuencia introductoria que no pasó el corte en la película, y todo lo del operador de radio en el zeppelin también estaba en la película. Indy incluso se refiere al tema en una línea de diálogo cuando su padre y él se suben al biplano".

La aventura fantástica de Brian Moriarty *LOOM* fue otra pionera de SCUMM, con un sistema musical único, con el que los jugadores 'tejían' hechizos y objetos mediante melodías de cuatro notas. También fue la primera aventura de LucasArts en presentar su filosofía de 'nada de morir', que más tarde adoptarían *Monkey Island* y sus sucesores. "Estaba interesado en concreto en crear un juego que fuera sencillo para los principiantes y, lo más importante, que pudiesen terminarlo", define Moriarty. "Quería que en *LOOM* fuese imposible quedarse atascado en callejones sin salida o puzles injustos, o que pudieses meterte en una situación insuperable".

» [PC] *King's Quest V* fue la primera aventura de Sierra que empleó una interfaz gráfica acorde con los tiempos.

» [PC] El impresionante debut de Revolution: *Lure Of The Temptress*.

> "Monkey Island me hizo sentir por primera vez que había descubierto lo que tenía que ser una aventura gráfica"
> Ron Gilbert

Pero fue con *The Secret of Monkey Island*, de 1990, con el que LucasArts marcaría para siempre la referencia de lo que tenía que ser una aventura gráfica. Inspirado en una de las atracciones de Disneylandia, *Piratas del Caribe* (ajá, la serie de películas también salió de ahí), el juego daba tanta relevancia al protagonista, el torpe aunque encantador aspirante a pirata Guybrush Threepwood, como a su némesis, el temible bucanero LeChuck. Los tres diseñadores (Ron Gilbert, Dave Grossman y Tim Schafer) se ocuparon de crear un título que todos pudiesen disfrutar, desde los veteranos del género hasta los recién llegados. "*Monkey Island* fue el primer juego donde por fin sentí que había conseguido darme cuenta de lo que tenía que ser una aventura gráfica",

Los cinco esenciales

¿Buscas aventuras, marinero? Aquí están nuestras favoritas e imperecederas.



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
■ 1991 ■ PC, AMIGA, MAC

Tras patear culos de pirata no-muerto en el primer juego, Guybrush volvería en la despedida de Ron Gilbert de la serie. Más o menos cuadruplicaba en tamaño al original, ofrecía un puñado de islas nuevas que explorar y nos mandaba a buscar un tesoro entre maldiciones vudú, disfraces de carnaval y un mono muy elástico.



GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS
■ 1993 ■ PC, MAC

El protagonista homónimo de esta aventura de Sierra investigaba una serie de macabros asesinatos en Nueva Orleans. Todo un clásico de Sierra, que mezclaba género negro y terror gótico con mucha clase. Para revisarlo, recomendamos la versión que la propia autora Jane Jensen sacó hace nada, con mejores gráficos y nuevos puzles.



BENEATH A STEEL SKY
■ 1994 ■ PC, AMIGA, iOS

El dibujante de cómics Dave Gibbons (*Watchmen*) se encargó de los gráficos de esta sorprendente aventura que exprimía todo el jugo al 'Virtual Theatre' de Revolution, un motor pensado para que su su mundo futurista respirase vida. El juego reapareció en 2009 para iOS en una versión remasterizada, conservando intacto su encanto original para el público de hoy.



BLADE RUNNER
■ 1997 ■ PC

La película de Ridley Scott se convirtió en manos de Westwood en una aventura tan innovadora como ambiciosa. El juego nos ponía en manos de otro cazador de replicantes, Ray McCoy, siguiendo los pasos de Rick Deckard aunque con una historia completamente diferente. Tanto que hasta permitía trece finales, porque los PNJ tenían vida propia en tiempo real.



GRIM FANDANGO
■ 1998 ■ Varios

A medio camino entre la mitología azteca, el folclore mejicano y las novelas de Raymond Chandler, *Grim Fandango* lo tenía todo para merecerse su puesto como primera aventura en 3D de LucasArts. Tim Schafer nos dio un protagonista -Manny Calavera- y una trama tan sublimes como su humor. Hace nada apareció la versión remasterizada (¡y comentada por Schafer!)

Simon Woodroffe

Woodroffe fue uno de los nombres imprescindibles de los Simon the Sorcerer y The Feeble Files. Actualmente es el director creativo de Rare.



¿Cuáles son las primeras aventuras gráficas que recuerdas? ¿Hubo alguna que te inspirase sobremanera para dedicarte a crear las tuyas?
Mis recuerdos más tempranos son los de las series de Sierra (*King's Quest*, *Police Quest*, *Space Quest* y, cuando mis padres no miraban, *Leisure Suit Larry*). Sin embargo, llevaba años jugando aventuras de todo tipo y me gustaban sus enfoques narrativos y las mecánicas cerebrales desde antes de que pasasen a la interfaz gráfica. Mi padre y sus colegas habían hecho varias aventuras conversacionales y había podido visitar la oficina de Adventure International en Florida. Dicho esto, fue *Monkey Island* la que más me empujó a crear mis propios juegos.

¿Crees que la interfaz gráfica consiguió que las aventuras fuesen más populares que en los tiempos de las conversacionales?
Sin ninguna duda. Era mucho más accesible para el público que las posibles elecciones se ciñesen a un juego de verbos y objetos que combinar, lo que a su vez reducía la abstracción, lo que implicaba que uno podía identificarse más con los juegos y disfrutar de sus maravillosas animaciones, música y presentación acompañando a la narrativa. A día de hoy creo que los diseñadores puede elegir qué tipo de aventura hacer y encontrar su público (sugeriría *A Dark Room* como aventura conversacional moderna para los que no la hayan jugado).

¿Cuál es tu aventura gráfica favorita?
Le Chuck's Revenge. ¡Por supuesto!

¿Qué opinas del retorno del género con Kickstarters como *Double Fine Adventure* y proyectos similares? ¿Crees que el público todavía les guarda cariño a las aventuras gráficas?
El público siempre estuvo ahí: ¡la gente quiere que le cuenten historias! Y las aventuras gráficas son el vehículo narrativo más puro sin que la tontería de las mecánicas se interponga entre la historia y el jugador.

admite Gilbert. "Era un juego más ordenado y pulido". Y que contaba con un pollo de goma con una polea.

Aparte de su enorme guión, la estupenda caracterización de los personajes, los escenarios bellamente dibujados y la incapacidad para 'morir' (salvo en una ocasión destacada), había algo que sobresalía por encima de todo lo demás: *Monkey Island* era, y es, genuinamente divertido. Fijémonos por ejemplo en la sencilla solución para que Guybrush escape de una muerte acuática, atado a una cuerta, con varios objetos afilados justo fuera de su alcance. O el concepto inmortal del 'duelo de espadas con insultos', donde los jugadores tienen que elegir las respuestas más ingeniosas a las provocaciones de los adversarios, para más tarde tener que reinventarlas al encontrarse con el infame Maestro Espadachín. "Revisamos las viejas pelis de piratas de Errol Flynn durante la preproducción de *Monkey Island*", comenta Gilbert sobre la ingeniosa mecánica. "Y algo que sobresalía en cada combate es que que siempre se cruzaban provocaciones e insultos. Sabía que necesitábamos tener duelos de esgrima en el juego -se trataba de piratas, al fin y al cabo-, pero no quería meter mecánicas de acción, y esa películas antiguas de piratas nos señalaron la solución perfecta..."



» [PC] *Legend Of Kyrandia* de Westwood, permitía a los jugadores arrastrar objetos directamente.

Mientras, aunque había tenido bastante éxito con las distintas entregas de la serie *King's Quest*, así como con las cachondas aventuras de Larry Laffer en sus *Leisure Suit Larry*, el principal competidor de LucasArts en el género, Sierra, se había quedado atrás. Pero el mismo año de *Monkey Island*, Sierra sacó al mercado una respuesta adecuada al bombazo de Lucas. "Los primeros *Leisure Suit Larry* y *King's Quest* eran aventuras gráficas, pero aún así había que teclear", explica el exdesarrollador de Sierra y creador de *Leisure Suit Larry*, Al Lowe. "*King's Quest V* fue el primer juego manejado exclusivamente con ratón de Sierra, y ahí cambió todo. La interfaz basada en el puntero hizo que los juegos fuesen mucho más accesibles. Mi siguiente juego fue *Leisure Suit Larry 5*, luego Jim Walls hizo *Police Quest III* y Scott Murphy se encargó de *Space Quest IV*, todos con la nueva interfaz. Y recuerdo que de golpe todos nuestros juegos se volvieron mucho más sencillos, no porque hubiese menos puzles, sino porque el público no tenía que preocuparse de teclear una errata o averiguar cuál era la palabra apropiada. No nos habíamos dado cuenta de

Cronografía Selecta

1993

DAY OF THE TENTACLE
■ La brillante secuela de *Maniac Mansion*, con sus increíbles puzles temporales y una estética que bebía de los *Looney Tunes* de Chuck Jones.

SIMON THE SORCERER
■ Tan fantasiosa como divertida, la aventura de los británicos Adventure Soft supuso un hito al contar con doblaje además de texto.

SAM & MAX HIT THE ROAD
■ Steve Purcell ya había metido a sus criaturas en cameos de los *Monkey Island*, pero con su propio juego demostraron lo fértil que era la imaginación del animador.

GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS
■ La guionista Jane Jensen marcó un punto y aparte en Sierra con *Gabriel Knight*, un juego tan macabro como maduro, que superaba al resto del catálogo Sierra hasta la fecha.

MYST
■ Una aventura en primera persona que nos situaba -gráficos prerrenderizados mediante- en una isla repleta de rompecabezas. Conquistó al gran público.

1994

BENEATH A STEEL SKY
■ Los fondos de Dave Gibbons eran el marco perfecto para esta distopía futurista, con la que Revolution confirmó que conocían el género.

1995

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
■ No tenía ni de lejos el presupuesto de un *Monkey Island* o de un *Indiana Jones*, pero como homenaje a ambas salvaba la cara con estilo.

DISCWORLD
■ La primera adaptación de los libros de Terry Pratchett, de dificultad infernal. Mejor buscad *Discworld Noir*, la mejor de la serie.

FULL THROTTLE
■ Tim Schafer debutó como diseñador principal con esta aventura de moteros de estética animada y directa a CD-ROM.



Apunta y Piensa

AVISO Ojocuidao: Spoilers

¿Has resuelto alguno de estos rompecabezas?

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

■ **El Puzle:** Tras un encuentro desafortunado con el sheriff Fester Shinetop, Guybrush tiene cinco minutos para escapar de una muerte subacuática, amarrado a un ídolo pesadísimo.



■ **La Solución:** Todos esos objetos afilados que no puedes alcanzar son pistas falsas. Guybrush sólo tiene que seguir la lógica de un videojuego y recoger el ídolo como un objeto más.

DAY OF THE TENTACLE

■ **El Puzle:** La pobre Laverne se ha quedado colgando de un árbol en el futuro. Será Hoagie quien tenga que rescatarla desde el pasado con la ayuda del primer Presidente de los Estados Unidos de América.



■ **La Solución:** Hay que pintar el árbol de color rojo cereza, con lo que puedes convencer a Washington para que lo tale. Al no existir dicho árbol en el futuro, Laverne queda libre.

SAM & MAX HIT THE ROAD

■ **El Puzle:** La vida del freelance en estado puro: antes de empezar sus aventuras, los dos protagonistas primero tienen que conseguir el encargo, en este caso a manos de un misterioso mensajero. ¿Quién?

■ **La Solución:** ¿Ese gatito de ahí abajo a la izquierda? Es el mensajero. Para conseguir las órdenes tienes que 'usar' a Max con él, y el conejo psicótico se encargará de todo a su particular manera...

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

■ **El Puzle:** Guybrush ha de hacerse con un mapa de la Isla Blood para salvar a su querida Elaine de una maldición. Y para ello necesitará (entre otras cosas) el poder de... ¡El Pollo Diablo!

■ **La Solución:** Hay que cortar el tablón en el barco de Danger Cove. Te embrearán y emplumarán. Con semejante pinta asustarás a todo el mundo en el restaurante. Luego tienes que usar el libro con el Capitán LeChimp.

BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS

■ **El Puzle:** George Stobbart se encuentra un obstáculo casi insalvable en su camino hacia el Castillo Lochmarne en Irlanda: una cabra testadura con complejo de "Gandalf contra el Balrog".

■ **La Solución:** Este puzle requiere reflejos más que lógica, a la inversa de lo que hemos visto hasta ahora en el juego. George tiene que activar la maquinaria de la granja justo cuando la cabra intenta embestirle.



que hasta qué punto las mecánicas de puzles iban unidas a la interfaz. ¡Y, por supuesto, a partir de ahí metimos muchos más puzles!".

Al año siguiente, Guybrush, la Gobernadora Marley, la misteriosa Dama Vudú y el temido pirata muerto LeChuck regresaron -junto a un montón de nuevos personajes- en *Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge*. Muchísimo más extenso, con un archipiélago (las islas Scabb, Phatt, Booty y Dinky) para que Guybrush lo recorriese en busca del legendario tesoro Big Whoop. También fue el primer juego en presentar el sistema de música interactiva iMUSE, que proporcionaba una banda sonora contextual. Pese a que el primer juego era brillante, *Monkey Island 2* lo superó en prácticamente todos los aspectos, y sigue siendo una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos.

A la vez, otro estudio debutaba en el género tras haber revolucionado los juegos de rol con *Eye Of The Beholder*. Westwood Studios. "Sabíamos que existían *King's Quest* y demás aventuras gráficas, pero éramos mucho más fans de las de LucasArts, como *Monkey Island*, sobre todo por su humor", nos cuenta el cofundador de Westwood Louis Castle. Para ser la primera aventura de la compañía, *The Legend Of Kyrandia* mostraba un cierto cariño a la atmósfera fantástica de los *King's Quest*. El héroe, Brandon, trataba de salvar su tierra de la maldición del malvado bufón Malcolm. "Hicimos el juego con Sierra como

» [PC] Indy busca *Atlantis* en El Cairo.





» [PC] *Simon The Sorcerer*, alias *No Puedo Creer que no Sea un Juego de LucasArts*.

editora en mente, pero finalmente lo sacó Virgin Interactive. Recuerdo claramente la sensación de que habíamos conseguido algo especial, una evolución en el género con Kyrandia. Que, sí, llamó la atención de Sierra, pero nunca cerramos el trato antes de vendérselo a Virgin", recapitula Castle. La serie todavía daría para dos secuelas más, cada una con un protagonista distinto, antes de su conclusión en un capítulo final que vería el regreso del Malcolm original en el homónimo *Malcolm's Revenge*.

También los británicos de Revolution Software se atrevieron con las aventuras en su debut de 1992, *Lure Of The Temptress*, que también publicaría Virgin. Lo que diferenciaba a este título de sus competidores era su motor Virtual Theatre, que poblaba los escenarios con personajes que daban sensación de vida, comprando, hablando y vagando entre pantallas. "Sentía que no sólo habíamos creado un nuevo motor, sino algo totalmente diferente a todo lo demás", dice el fundador de Revolution, Charles Cecil. "Nos gastamos 20.000 libras para producir el motor Virtual Theatre: el núcleo de programación que nos permitiría encadenar comandos que tendrían efecto sobre los personajes del juego. Tardamos un año en conseguirlo, y ya con él nos pusimos a producir nuestro primer juego".

Este hito tecnológico [los PNJ actuando con vida propia] resultaba único en esa época. Pero Revolution no tenía muy claro cómo llevarlo más allá en sus siguientes juegos. Sin embargo, el resultado original fue una aventura divertida y con personalidad propio que señaló el punto de partida del cariño que Revolution ponía a la caracterización y al humor de sus historias. "Tradicionalmente, el hilo conductor de las aventuras es el jugador. Pero no quería jugar más a ese tipo de juegos. Quería hacer juegos que te hicieran sentir parte de un mundo vivo, en vez de uno estático y reactivo. La mayor parte de los creadores se dedicaban a cambiar la historia y sacar una y otra vez el mismo juego. Quería cambiar eso, que para mí ya era parte del pasado".

> **"Recuerdo que sentía que habíamos creado algo nuevo y diferente a todo lo demás."**
> Louis Castle

» [PC] Tim Schafer decidió devolverle al jugador la capacidad de morir por tonto en *Full Throttle*.

Los también británicos Adventure Soft sacaron su propia aventura gráfica fantástica, *Simon The Sorcerer*, en 1993. El juego parodiaba libros como *El Señor de los Anillos* o *Las Crónicas de Narnia*, así como fábulas tradicionales, todo mediante su protagonista titular, un joven héroe arrojado a un mundo mágico. *Simon The Sorcerer* fue una de las primeras aventuras en contar con voz para todas las líneas de su protagonista, en este caso interpretado por Chris Barrie, uno de los actores de *El Enano Rojo*.

"La inspiración para Simon vino tanto de *Monkey Island* como de los libros de *Mundodisco*", nos cuenta su guionista y tocayo, Simon Woodroffe. "Tenía en mente a Chris Barrie mientras escribía el guión para *Simon*... Me resulta mucho más fácil escribir si me imagino las líneas en boca de un actor familiar. Supongo que para él debió ser algo nuevo, lo de hacer un juego. Nos salió por 3.000 ▶

» [PC] El viejo truco del jabón en *Flight Of The Amazon Queen*.

» [PC] *Torin's Passage* sirvió como cantera para el animador Jim Murphy, que después se uniría a Pixar en pelis como *Toy Story 2* y *Ratatouille*.

» [PC] Adventure Soft fue de los primeros en tirar de prerrenderizado 3D con *The Feeble Files*.

Cronografía Selecta

1996

THE DIG
■ Una idea de Steven Spielberg dio pie a una ambiciosa aventura en CD-ROM de LucasArts. *The Dig* era ci-fi digna de la gran pantalla.

BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS
■ Ni siquiera Revolution podía anticipar el éxito de estas aventuras de investigación histórica al lanzar su primer *Broken Sword*.

1997

THE FEEBLE FILES
■ Adventure Soft se desmarcó de sus *Simon* con esta divertidísima maravilla de ciencia-ficción, a la que ponía voz Robert Llewellyn.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND
■ La última aventura en 2D de LucasArts fue también otro hito: el primer *Monkey Island* sin Ron Gilbert, con un humor más domesticado.

BLADE RUNNER
■ Los replicantes de Westwood variaban de partida en partida, así como el desarrollo de la misma, siempre en tiempo real.

THE LAST EXPRESS
■ Jordan Mechner cambió radicalmente de tercio abandonando sus *Prince Of Persia* para ambientar su aventura a bordo del famoso tren.

1998

GRIM FANDANGO
■ Qué pena que una de las mejores y más originales aventuras de LucasArts se enfrentase al rechazo del gran público. ¿Fue el 3D?

1999

THE LONGEST JOURNEY
■ Los noruegos de Funcom crearon una de las aventuras más espectaculares del fin de siglo, con protagonista femenina y una trama que se extendía por varios discos.

2000

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
■ La entrega final de *Monkey Island* fue bastante polémica: el salto a las tres dimensiones no le sentó muy bien a los fans de los juegos anteriores.

Guía Definitiva

» [PC] *The Broken Sword* ya va por los cinco juegos, el último de ellos en 2013.

> **"Me encantaban las aventuras que producíamos en las que no participé, como Loom o Monkey Island."**
> David Fox

libras diarias, algo que nos parecía razonable". Aparte del humor y el diseño visual característicos de las aventuras de LucasArts adventures, *Simon* también tomó prestada una interfaz similar. "Los juegos de LucasArts habían creado un estándar, ¿para qué cambiarlo?", cuenta Woodroffe. "Lo que queríamos era contar nuestras historias y hacer reír a la gente".

Las hazañas de Guybrush influyeron a creadores como el australiano John Passfield, cuyo *Flight Of The Amazon Queen* se inspiraba en *Monkey Island*, con un toque de *Indiana Jones*. "Se me encendió la bombilla al ver *Monkey Island*", dice Passfield. "Me encantaban las películas, los cómics y la narrativa, y me impresionó mucho su interfaz. Es una de esas cosas que, al verlas por primera vez, te dices '¡Claro, ¿por qué no se me ocurrió algo así antes?!'"

En LucasArts, la fama y el éxito de los dos primeros *Monkey Island* trajeron consigo mejores presupuestos para los siguientes títulos SCUMM, sobre todo en los soberbios *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, y la secuela con viajes temporales de *Maniac Mansion, Day of the Tentacle*. Mientras tanto, los jugadores disponían de cantidad de alternativas de otros desarrolladores con las que meterse en la piel de protagonistas poco habituales, desde el detective marítimo del *Cruise For A Corpse* de Delphine hasta rarezas como el oficial de inteligencia soviético de *KGB* (Cryo), el aventurero de los años 30 de *Heart Of China* (Dynamix), o incluso un farmacéutico en el Salvaje Oeste en *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist*, de Al Lowe para Sierra. Revolution Software tenía el impactante *Beneath A Steel Sky*, una aventura cyberpunk con escenarios dibujados por Dave Gibbons, el dibujante de *Watchmen*. Adventure Soft sacó una secuela de *Simon* (*Simon The Sorceror II: The Lion, The Wizard And The Wardrobe*), y Jane Jenson, guionista de Sierra, se encargó del primer *Gabriel Knight*, un periplo oscuro y adulto a los bajos fondos de Nueva Orleans. A mediados de los 90, las aventuras gráficas ya eran un género tan establecido como impredecible.

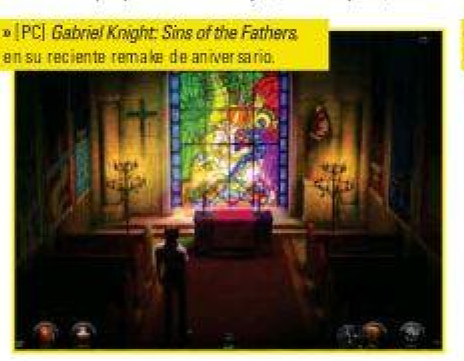
Los desarrolladores empezaron a aprovechar las nuevas capacidades técnicas de los PC y de consolas como PlayStation, con cinemáticas animadas a pantallas completa y secuencias de vídeo que exprimían la capacidad del CD-ROM. Por supuesto, LucasArts supo darles uso en títulos como *Sam & Max Hit the Road*, *The Dig*, o *Full Throttle*. Y otras compañías también se subieron a la novedad cinematográfica: Revolution con *Broken Sword: The Shadow Of The Templars*, el *Torin's Passage* de Sierra; o *The Last Express* de Jordan Mechner. Las aventuras gráficas se convirtieron en algo a medio camino entre las películas y los dibujos animados interactivos.

Cuando por fin llegaron las primeras tarjetas gráficas 3D, su auge (junto al éxito de los *Doom* y *Quake*) produjo una nueva corriente de juegos ansiosos de apartarse de esa estética tradicional para reinventar el género. Quizás el más popular fue *Myst*, de Cyan, que se aprovechaba del CD-ROM para mostrar gráficos 3D prerrenderizados y construir un envolvente mundo de puzles con ellos. Otro título ambicioso, el *Blade Runner* de Westwood, fue el primero en presentar personajes poligonales -y un mundo cuya trama avanzaba en tiempo real-.

"Para *Blade Runner* teníamos que adapar el ratón contextual a un espacio de tres dimensiones", explica Louis Castle. "Empleamos una compleja base de datos para eliminar las típicas selecciones de texto. Podíamos deducir de tu partida en qué estabas interesado y que hicieses las preguntas pertinentes con un solo clic. También podías activar los árboles de diálogo para preguntar cosas específicas con un aire más tradicional. Lo del 3D real pudimos resolverlo porque siempre sabíamos dónde estaría la cámara en una escena y cómo se desplazaría hacia la siguiente".

Adventure Soft volvió con *The Feeble Files*, que compartía el humor de los *Simon* pero en una historia de ciencia-ficción, porque "estábamos

» [PC] *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*, en su reciente remake de aniversario.



» [PC] El género sigue dando títulos originales, como *The Raven: Legacy Of A Master Thief*.



un poco bloqueados con *Simon*", recuerda Simon Woodroffe. "Y parecía un buen momento para tomarnos un descanso, gran parte del equipo se puso a sugerir ideas para otro tipo de historias. Un mundo alienígena nos permitía a todos intentar algo distinto, y Feeble era, como personaje, lo contrario de Simon. Además, yo era muy fan de *Doctor Who*, *Red Dwarf*, *Star Trek* y *Blake's Seven*."

Grim Fandango, de Tim Schafer, representó la evolución 3D de los viejos SCUMM de LucasArts. Al igual que *Blade Runner*, también consistía en personajes 3D sobreimpuestos a un entorno prerrenderizado. Su motor, GrimE, también movió la última aventura original del estudio en el año 2000, *Escape From Monkey Island*. Pero el cambio de siglo trajo consigo el declive comercial de las aventuras de alto presupuesto, pese a que la crítica estaba encantada con sus estertores finales, el mencionado *Grim Fandango* o el bellísimo *The Longest Journey* de Empire Interactive.


» [PC] *The Longest Journey* cautivó a toda la crítica en 1999.



» [PC] Lo nuevo de Ron Gilbert gracias a Kickstarter, *Thimbleweed Park*. ¿*Maniac Mansion* más *Expediente X*?

Sin embargo, estos últimos años han supuesto el regreso de aquellos títulos. Hemos visto versiones remasterizadas de los dos primeros *Monkey Island*, *Beneath A Steel Sky*, *Gabriel Knight*, *The Last Express*, *Grim Fandango* o *Broken Sword*. Regreso motivado por lo bien que encaja el género en las nuevas plataformas, tabletas y móviles. Más el éxito de desarrolladores de títulos nuevos como Telltale Games, que empezaron con licencias clásicas de la aventura (*Sam & Max*, *Monkey Island*) y han conseguido una merecida transmedia, gracias a *Los Muertos Vivientes*, *Juego de Tronos*, el cómic *Fábulas* o *Borderlands* en forma de aventura. Incluso el único tropiezo de Rockstar en años, *L.A. Noire*, no dejaba de ser una aventura gráfica tradicional vestida de sandbox de alto presupuesto. Por no hablar de lo que ha supuesto Kickstarter para leyendas como Tim Schafer (*Double Fine Adventure*), o el regreso como dúo creador de Ron Gilbert y Gary Winnick con *Thimbleweed Park*, un título neorretro que bebe directamente de *Maniac Mansion*. "Sabía desde el principio que el juego sería una sátira de *Twin Peaks*, *Expediente X* y *True Detective*", nos cuenta Gilbert.

"Me encantaban las aventuras en las que no trabajé personalmente como *Loom* and *Monkey Island*," admite David Fox. "No creo que fuese consciente entonces de que estábamos creando un nuevo tipo de aventura gráfica. Nuestra meta era hacer reír a la gente con nuestros puzles, que soltasen un '¡jajá!' al resolverlos... Puede que nuestro legado sea la narrativa y la atención al detalle de nuestros juegos, pero ojalá ese legado sea que fueron muy divertidos". *

» [iOS] *The Secret of Monkey Island: Special Edition*, el juego original con gráficos en alta definición.

Cronografía Selecta

SHERLOCK HOLMES: THE MYSTERY OF THE MUMMY — 2002
■ Frogwares sacó una fórmula tan fiable que ha dado para 10 juegos.

THE BLACK MIRROR — 2003
■ Un juego de horror de ambientación tan interesante como aterradora, que todo lo que ofrecía por la parte estética se convertía en carencias al hablar de puzles y actores. Aún así, dio para dos secuelas.

THE ADVENTURES OF FATMAN
■ Michael Doak le dio buen uso al *Adventure Game Studio* con esta entretenida aventura.

BONE: OUT FROM BONEVILLE — 2005
■ TellTale demostró en su primera aventura que dominaban el carisma de antaño, y que su apuesta por los episodios era una buena idea.

SAM AND MAX SAVE THE WORLD — 2006
■ Es como si los personajes de Steve Purcell nunca nos hubiesen dejado. Ni aquí ni en sus dos secuelas.

L.A. NOIRE — 2011
■ Presupuesto altísimo, tecnología facial innovadora, una ambientación *noir* espléndida... Todo para una aventura del montón.

THE WALKING DEAD — 2012
■ La joya del extenso catálogo de TellTale. Le da de patadas a la serie de televisión, y recoge perfectamente el aspecto de moral y personajes al límite del cómic original.

BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE — 2013
■ El quinto *Broken Sword* es una aventura en dos partes producida gracias a Kickstarter. Que no renueva el género, pero de eso se trataba.

GRIM FANDANGO SPECIAL EDITION — 2015
■ Double Fine, el estudio de Tim Schafer, se encarga de remasterizar la obra de su jefe. *El Día del Tentáculo* será el próximo.



La guía definitiva de

MIDNIGHT RESISTANCE

Si alguna vez te preguntaste qué harías si tu familia fuera secuestrada por una cabeza flotante descomunal, Midnight Resistance tiene la respuesta: pilla armamento pesado y masacra todo lo que se mueva. Atentos a nuestra guía definitiva.

La investigación armamentística puede ser bastante peliaguda en tiempos de guerra. En solo un minuto pasas de desarrollar armas para defender a tu patria a trabajar para el enemigo, inventando formas de subyugar a los tuyos. Ese es el destino del abuelo de los héroes de *Midnight Resistance*. Data East decidió además que ese panorama no era lo suficientemente negro, e hizo que el abuelo no solo fuera capturado por un ejército enemigo (tu familia entera, de hecho, es su prisionera), sino que obedezca las órdenes de un científico megalomaniaco llamado King Crimson. ¡Oh, no! Por suerte, nuestros enemigos están musculados al más puro estilo ochentas y odian los guiños al rock sinfónico.

Midnight Resistance es un pegatiros de plataformas que fue lanzado en 1989 y dirigido por Koji Akibayashi, que había trabajado previamente como diseñador en títulos como *Heavy Barrel* en 1987, un shooter cenital claramente inspirado en *Ikari Warriors*. No tenía, como aquel, un joystick rotatorio, pero sí una serie de elementos propios que le daban valor. Por ejemplo, la posibilidad de recoger llaves que dejaban caer los enemigos y que abrían cofres en los que había distintos power-ups.

Del mismo modo, *Midnight Resistance* está evidentemente influido por el *Contra* de Konami, del que comparte, además del género, a sus inolvidables héroes ciclados. Y como *Heavy Barrel*, *Midnight Resistance* da un giro a su estilo gracias al empleo de un joystick rotatorio. La mayoría de los juegos del género, incluido *Contra*, solo permiten disparar en la dirección a la que mira el jugador. *Midnight Resistance* no posee esa restricción, ya que el joystick rotatorio permite al jugador apuntar independientemente de su movimiento, una habilidad que se revela crucial cuando, desde muy pronto en el desarrollo de la aventura, los enemigos comienzan a llegar desde todas las direcciones.

PIXEL PERFECT

Rescata a unos cuantos y mata al resto.

Papá
Mamá
Abuelo
Abuela
Hermano
Hermana
Helicóptero
Crimson King Block
Verde
Amarillo
Soldado aéreo
Jeep
Mortero
Tanque

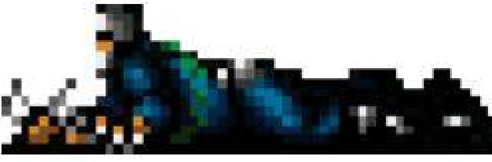
> "NO USAMOS DOS JOYSTICKS. LA GENTE NO TIENE UNO. MENOS DOS."
> Jim Bagley

De *Heavy Barrel* el juego hereda el sistema de power-ups. Los enemigos normales a menudo dejarán caer llaves, de las que se pueden transportar hasta seis, e invertirlas en los arsenales que se ofrecen al final de cada nivel. Las más sencillas son las típicas del género, del útil cañón de tres direcciones al devastador lanzallamas, pero cada jugador tiene a su disposición un arma especial. Se activa pulsando arriba y disparo, y provocan mucho más daño, aunque tienen menos munición que el arma principal. Por suerte, perder una vida no conlleva la pérdida de los power-ups: llaves y armas caen al suelo y pueden ser recogidas con cada nueva vida, eliminándose así la frustración derivada por la pérdida de potencia de fuego tras la muerte, que sí tienen otros juegos del género.

Midnight Resistance es uno de los juegos gráficamente más impresionantes de Data East de finales de los ochenta, con un excelente trabajo especialmente en los fondos (sobre todo en las fases iniciales y esos impresionantes rascacielos). El juego tiene enemigos de gran tamaño desde el principio, siendo los tanques una amenaza constante desde el arranque, y jefes que incluyen sierras mecánicas gigantes y un buque que ocupa tres veces el tamaño de la pantalla. También hay secuencias de acción excelentes, como la breve pero vital secuencia inicial a lomos del jeep, el acecho de los soldados voladores en los ascensores de la fase tres o el ataque del helicóptero en la cinco.



»[Arcade] Corriendo junto al jeep en la primera fase. También te puedes subir a él y disparar desde el vehículo.



Midnight Resistance también tiene un sonido memorable. Azusa Hara y Hiroaki Yoshida, equipo responsable del también ▶

ROTANDO

Midnight Resistance fue uno de los muchos juegos controlados con joystick rotatorio de los ochenta. Aquí, unos cuantos más.



Ikari Warriors 1986

Aunque este rival de *Commando* a manos de SNK no fue el primer juego con joystick rotatorio (*TNK III* tuvo ese honor), sí fue el que popularizó ese método de control, permitiendo a los jugadores disparar en direcciones distintas a la que se movían. Y con un multijugador estupendo, además.



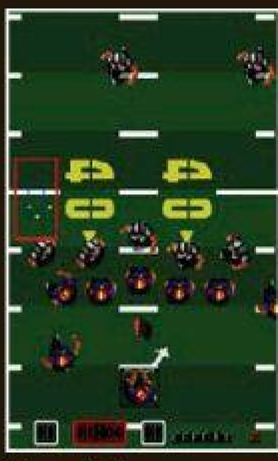
Heavy Barrel 1987

El éxito de *Ikari Warriors* no pasó desapercibido para otros desarrolladores, y Data East lanzó este título el año siguiente. El juego recibía el nombre del arma principal del juego, que podía barrer la pantalla de enemigos con un solo disparo, y que había que construir con seis piezas. Su sistema de power-ups inspiró el de *Midnight Resistance*.



Bermuda Triangle 1987

Después de popularizar el joystick rotatorio con *Ikari Warriors*, SNK probó a implementar el control en otras fórmulas. *Bermuda Triangle* fue un intento bastante conservador, un shoot-'em-up vertical algo formulaico pero con rotación de joystick.



Touchdown Fever 1987

Touchdown Fever fue otro intento de ampliar el uso del joystick rotatorio. Los controles permitían a los jugadores lanzar la pelota en una dirección distinta a la que corrían, lo que permitía al quarterback esquivar defensas mientras hacía un pase perfecto.



Downtown 1989

Seta llegó tarde a los joysticks rotatorios, empleándolos cuando empezaban a pasarse de moda. *Caliber 50* era un imitador más de *Ikari Warriors*, pero *Downtown* fue algo más interesante: un beat-'em-up cenital. Quizás habría sido mejor con un control convencional...



Exterminator 1989

Este estrafalario lanzamiento ponía a los jugadores al control de una mano flotante que tenía que explorar una casa en busca de insectos. El joystick rotatorio se empleaba para apuntar a la vez que se disparaba. Gráficamente era estupendo, con escenarios digitalizados, pero la necesidad de un mueble especial hizo que pinchara. Gottlieb no volvió a intentarlo.

> "LO JUGAMOS DE PRINCIPIO A FIN PARA PODER MAPEARLO"
> Jim Bagley

▶ tremendo apartado sonoro de *Heavy Barrel*, se unieron a Tatsuya Kiuchi y Hitomi Komatsu y juntos hicieron un trabajo sobresaliente. Las voces son muy buenas (nos encanta la gruesa voz que te exhorta a coger algún arma del arsenal), pero la música es la clara estrella del show. Cada uno de los temas principales del juego es excelente y evoca la atmósfera de una misión desesperada, con momentos melódicos frenéticos para las batallas con los jefes. De hecho la calidad de la banda sonora encubre el hecho de que no es muy abundante, ya que solo está compuesta de tres temas principales y cuatro temas para los jefes.

La popularidad de *Midnight Resistance* garantizó una buena variedad de conversiones domésticas, la mayoría licenciadas por Ocean y desarrolladas por Special FX. Como en los ordenadores no había joystick giratorio y solo se disponía de un botón de disparo, los desarrolladores tuvieron que afilar su ingenio. La versión de Commodore 64 solo disparaba en la dirección en la que mirara el personaje, mientras que las de ZX Spectrum y Amstrad CPC permitían al jugador mantener pulsado el botón de disparo para permanecer quieto mientras variaba el ángulo de apuntado. Esta técnica también estaba presente en Amiga y Atari ST, pero sin el útil autodisparo de la versión de Spectrum. Sin embargo, Amiga tenía un as en la manga: era la única versión doméstica con multijugador. King Crimson fue renombrado a The Commissar en las versiones de Ocean sin que nadie pareciera notar el cambio. ▶



» [Arcade] Este cañón es uno de los memorables jefes del juego, y aparece en el nivel del bosque.



» [Arcade] El paquebote bélico es otro de los jefes más impresionantes del juego, y se prolonga tres pantallas.

A LA GUERRA

Tridireccional
El clásico disparo difuso.

Fuego
Un apañado lanzallamas.

Autodisparo
La imbatible metralleta.

Escopeta
Gran daño si impacta.

Misiles
Un racimo de útiles misiles autodirigidos.

Nitro
Una flama en ocho direcciones. Total.

Ducha
Una potente artillería cae del cielo como si lloviera.

Barrera
Tres satélites que orbitan en torno al jugador.

» [Arcade] No te acerques mucho a los bordes de la pantalla o algún soldado flotante te pondrá fino.



JIM BAGLEY



Programador de las versiones de Spectrum y Amstrad CPC.

¿Cómo conseguiste el trabajo de convertir *Midnight Resistance*?
Trabajaba para Special FX por entonces y acabábamos de terminar *Cabal*, así que Ocean nos pasó un nuevo arcade que portar, y era *Midnight Resistance*. Por entonces, pensábamos que esos encargos nos caían cuando la gente de Ocean no querían hacerlos ellos mismos, o que simplemente era lo que tocaba hacer porque habían conseguido los derechos, y había que ponerse con ello después del anterior trabajo.

¿Habías jugado antes de ponerte con la conversión?
Para ser honestos, no había oído hablar de *Midnight Resistance*, ni tampoco de *Cabal*. Ahora que tengo las placas originales sí que los he jugado mucho, ¡y a mis hijas también les encantan! Aunque lo cierto es que para *Midnight Resistance* debería construir un panel de control más apropiado...

¿Cómo adaptaste el innovador sistema de control de *Midnight Resistance*?
Lo primero que hicimos fue desechar la idea de usar dos controladores: si había gente que no tenía un joystick, imagínate dos. Y con el teclado, usar 16 teclas solo para las direcciones lo habría hecho imposible de jugar, así que decidimos que manteniendo pulsado el botón de disparo se podía rotar el arma, y creo que fue la mejor solución posible.

¿Cuánto os llevó acabar el proyecto y cuál fue el mayor obstáculo técnico con el que os topasteis?
Se solía tardar unos tres meses de principio a final de proyecto, incluyendo el tiempo necesario para probar la máquina original y jugarla por completo. Por suerte no había que echar monedas. Básicamente lo jugábamos mapeando los niveles y anotando cómo salían los enemigos. El mayor desafío técnico fue que yo quería meter *todo* lo que salía en el arcade, desde los power-ups a las avalanchas de proyectiles enemigos, incluyendo las cutscenes y la estupenda secuencia final.

¿Cómo crees que han soportado tus conversiones para sistemas domésticos el paso del tiempo?
Como juegos de Spectrum, creo que aguantan bastante bien. ¡Y muchos fans de los juegos retro me han dicho que fueron grandes juegos y que aún lo son!

¿Hay algo de lo que te arrepientas con ellas?
Sí, no haber tenido más tiempo para hacer auténticas conversiones del arcade para Amstrad. En mi lista de cosas por hacer tengo programar un port a 16 colores para Amstrad de *Midnight Resistance*... ¡pero eso será después de acabar el resto de los juegos pendientes de hacer remakes!

CONVERSIONES

Midnight Resistance no disfrutó de demasiadas conversiones. ¿Cuáles son las mejores de las seis?



Commodore 64
De las seis conversiones domésticas de *Midnight Resistance*, la versión de C64 es una de las de menor detalle gráfico. Aún así, el sistema enseña músculo en las áreas habituales (el scroll es muy suave y el chip SID ofrece una estupenda versión de la banda sonora original). Faltan algunos niveles, pero es fiel al original. Un buen pegatiros para el sistema.



Amiga
La versión de Amiga es la más fiel gráficamente al original. Hay pequeñas alteraciones en el diseño de niveles y el comportamiento de los enemigos, pero se juega bastante bien. Aún mejor: tiene multijugador. Si hay que señalar algún defecto, diríamos que los gráficos son algo oscuros y la música no está a la altura.



ZX Spectrum
La conversión de ZX Spectrum se distancia del aspecto visual del arcade, lo que ayuda a que los sprites destaquen frente a los detallados escenarios. Aunque carece del suave scroll de la versión de C64, la minuciosidad gráfica se agradece. Además, la música de la versión de 128K es excelente.

Atari ST
La conversión de Joffa Smith para Atari ST se diferencia de la de Amiga en algunas debilidades que la ponen por debajo. El suave scroll de Amiga desaparece, aquí hay un scroll por bloques mucho menos atractivo, y mientras que en Amiga se puede escoger entre música y efectos, la versión de ST no tiene música de ningún tipo.



Amstrad CPC
La versión de CPC padeció, como tantas otras veces le pasó al infravalorado ordenador, un port paniaguado de la conversión de Spectrum. Corre en el modo de gráficos en alta resolución del juego, pero solo con cuatro colores. Además, no tiene música de ningún tipo. En cualquier caso, no es un mal juego.

Mega Drive
La versión para Mega Drive fue la única desarrollada por la propia Data East, y aunque se juega bastante bien, tiene algunas debilidades. El diseño de los niveles es muy fiel al original, los controles son estupendos gracias al pad de tres botones y Hitoshi Sakimoto hizo maravillas con la banda sonora. Pero los gráficos son sorprendentemente flojos.





» [Arcade] Nuestro héroe está atrapado entre un helicóptero y una barrera electrónica. Peliagudo lo tiene.

> "TAMBIEN DEBERIA HACER UN JOYSTICK PARA MI MAQUINA..."
> Jim Bagley

La otra versión es la de Mega Drive, y tiene la peculiaridad de que Data East la desarrolló internamente. Gracias al pad con tres botones, el control es algo más preciso que en las versiones para ordenador. No se puede recrear en toda su complejidad el control rotatorio del original, pero tenía un botón para fijar el ángulo de disparo, lo que permitía a los jugadores moverse mientras mantenían el disparo en una dirección. Curiosamente, el manual norteamericano intentaba cambiar la mayor parte de la ya de por sí minúscula historia del juego. El villano pasaba a llamarse Crimson King y era un poderoso narcotraficante que secuestraba al abuelo del protagonista para que abandone su investigación acerca de un suero que prevendría al mundo de la adicción a una droga con la que él hace negocio. Por suerte, nuestro héroe forma parte de la Agencia de Control de Narcóticos. Casualidades afortunadas.

Aunque muchos juegos de Data East han sido relanzados desde su cierre en 2003, *Midnight Resistance* no ha sido reestrenado en sistemas modernos, dejando las seis conversiones como la única forma de experimentar el juego en casa. Es una pena, aunque comprensible: no hay forma de emular el sistema de joystick rotatorio, pero aún así se nos ocurren formas de adaptarlo, aunque se pierda algo de la esencia original, en un pad con dos sticks. Hasta que llegue esa versión de *Midnight Resistance* que todos deseamos jugar, tendremos que seguir enganchados a los ports para microordenadores de los ochenta. Que no están nada mal. *



» [Arcade] A pesar de funcionar como un mini-jefe en la primera fase, estos tanques pronto se multiplican.



» [Arcade] Aquí está el arsenal. Cada agujero bajo un arma representa su coste en llaves.

JEFES

Cómo plantar cara al tremendo ejército de King Crimson.

Tanque con lanzamisiles

El primer jefe propiamente dicho que te vas a encontrar es un tanque de anchura extraordinaria, que se mueve a derecha e izquierda lanzando misiles desde varios puntos de su armazón. Es algo más duro que los tanques a los que te has enfrentado llegado a este punto, pero una vez que conoces la táctica para liquidarlo es un enemigo relativamente sencillo.

Cómo vencer

Quedarse en la parte de arriba puede ser peligroso, así que baja y dispara a la sección central del tanque desde ahí. Tardarás más pero controlarás sus cambios de dirección de forma más segura.



DIFFICULTAD DE NIVEL 2



DIFFICULTAD DE NIVEL 3

Sierra robótica

Después de que te abras paso por una zona llena de árboles, cinco letales sierras gigantes aparecen entre el follaje. Al derrotarlas aparecerá un robot de un solo ojo, más otras dos sierras mecánicas que corren sobre raíles. Un estrafalario invento en el artenal de King Crimson, pero no debe darte problemas gracias a sus predecibles patrones de ataque.

Cómo vencer

Dispara a las sierras para destruirlas antes de atacar al ojo central del robot. Aprovéchate de los limitados movimientos de las sierras, pero cuidado con no quedarte arrinconado en los extremos de la pantalla.



DIFFICULTAD DE NIVEL 4

Escuadrón de jets

King Crimson se pone serio y te lanza un escuadrón de diez jets a la cara. Van tan rápido como te puedes imaginar, alternando direcciones por la pantalla a toda velocidad. De vez en cuando el escuadrón pasa por el fondo para que veas cuántos quedan. Su impresionante velocidad los hace algo más complicados de liquidar que jefes previos, pero en el fondo son bastante simples de vencer.

Cómo vencer

Lo peliagudo es esquivar los misiles: siempre caen en diagonal así que huir te dará algo de tiempo extra para saltar. Las armas que no requieren precisión, como el fusil de tres direcciones o los misiles dirigidos son las más adecuadas.



King Crimson

El villano del juego es una enorme cabeza flotante. Así funciona la ciencia cuando se alía con el narcotráfico. Después de intentar bloquear tus movimientos con imágenes de su propia cara, se une a la lucha y empieza a vomitar peligrosos cerebros. Incluso cuando él mismo es reducido a uno sigue habiendo peligro. No es el jefe más duro, pero sí el más inquietante.

Cómo vencer

Dispara a su máscara y esquiva lo que te lance. Luego apunta a los ojos. La forma final es la más débil.

DIFFICULTAD DE NIVEL 5

Soldado supercargado

Bajando por la escalera del complejo industrial encontrarás a este arma humana, uno de los enemigos más duros del juego. Flota arriba y abajo en su plataforma eléctrica, dejando escapar chispazos. Para complicar las cosas, la falta de plataformas hace que nuestros héroes dependan de la escalera, lo que limita la movilidad.

Cómo vencer

Cárgate los rayos destruyendo los generadores en la zona superior en inferior de la plataforma. Recuerda que también las zonas superior e inferior de la pantalla tienen puntos seguros en los que tomar aire.



DIFFICULTAD DE NIVEL 7



DIFFICULTAD DE NIVEL 8



Engranajes

Dos engranajes letales rotan a distintas velocidades alrededor de un engranaje central más grande, que se desplaza a derecha e izquierda. Si destruyes el principal, tendrás como recompensa una avalancha de enemigos, seguida de dos grupos más de piezas. Cuando acabes con ellas, nueva oleada de enemigos y tres grupos de de engranajes más.

Cómo vencer

Los tríos de engranajes reciben daño cuando aciertas en la gran pieza central. Concéntrate en grupos separados en la segunda y tercera vuelta, para quitártelos de encima. Recuerda arrastrarte para esquivar.

Buque de guerra

En la fase final del juego te enfrentas a la terrible visión de un gigantesco buque de guerra. Tiene tres pantallas de ancho y una veintena de torretas con tres lanzamisiles en cada una, más 14 rifles en la zona central. Por suerte, los misiles son fáciles de esquivar y los jugadores experimentados no tendrán mayor problema.

Cómo vencer

Te va a llevar un rato acabar con él, lo que maximiza las oportunidades de cometer un error mientras esquivas misiles y balas. Tienes que acabar con cada rifle, aprovecha que no se defienden entre sí. Tú insiste.

DIFFICULTAD DE NIVEL 4



Torreta voladora

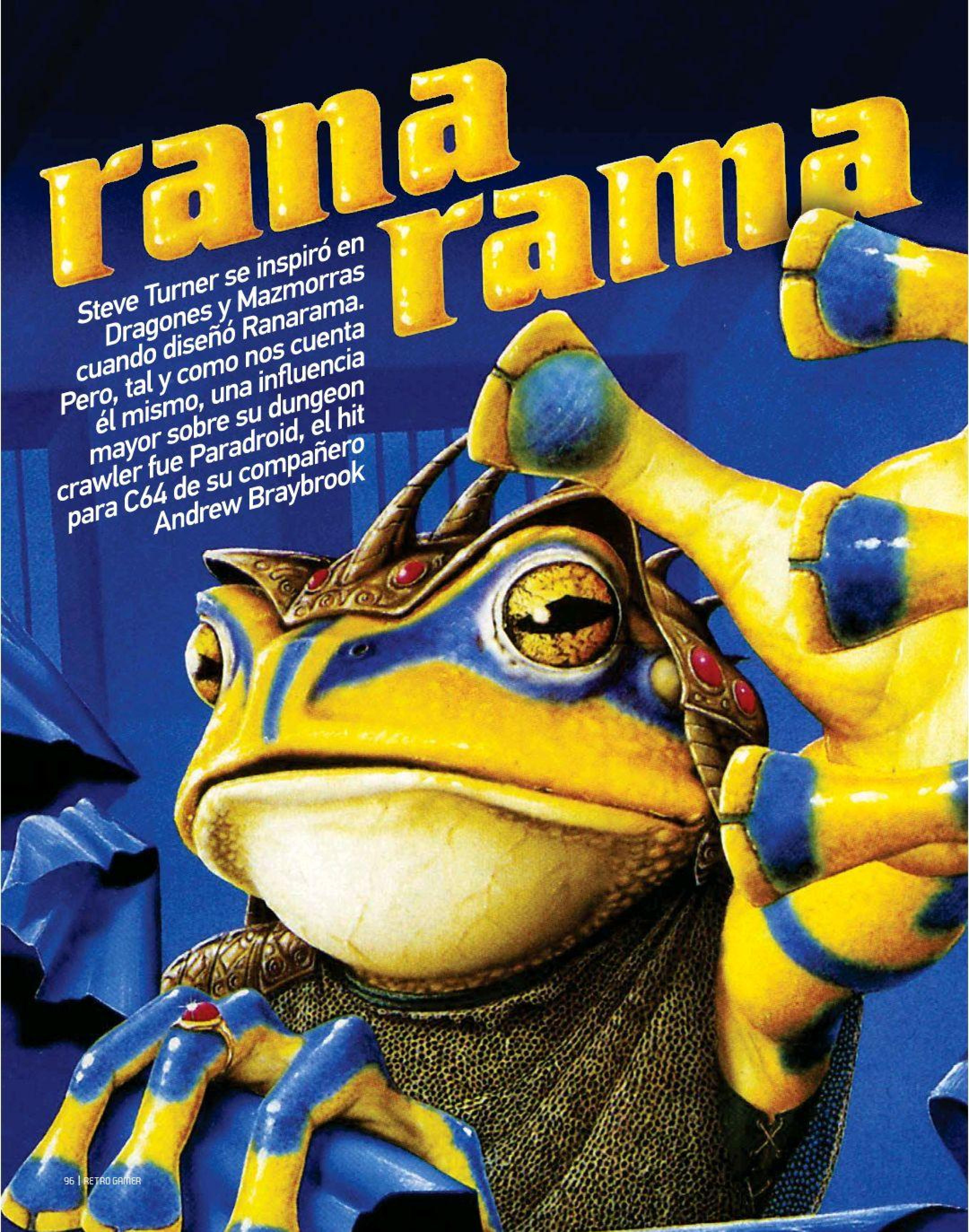
El penúltimo jefe del juego es una torreta flotante de fusiles, seguida de una hilera de segmentos estilo ciempiés. Te lanzará unos cuantas ráfagas largas de proyectiles y no debes fiarte del todo: al fin y al cabo es lo único que se interpone entre tú y tu familia. ¡No es momento de rendirse!



DIFFICULTAD DE NIVEL 6

Cómo vencer

Evita usar tus armas secundarias cerca de la escalera, ya que acabarás subiendo por ella y reduciendo tu movilidad. Concentra tus disparos en la cabeza (disparar a la cola no sirve de nada). Cuando la torreta cae al suelo, prepárate para saltar.



rana rama

Steve Turner se inspiró en Dragones y Mazmorras cuando diseñó Ranarama. Pero, tal y como nos cuenta él mismo, una influencia mayor sobre su dungeon crawler fue Paradroid, el hit para C64 de su compañero Andrew Braybrook



» [ZX Spectrum] Los símbolos de color negro llamados Glyphs nos daban acceso a diversas magias al activarlos.

Los recuerdos más lejanos que tiene Steve Turner acerca del desarrollo de *Ranarama* se relacionan con los tres juegos que influenciaron su obra, además del traslado de Graftgold (su empresa) a un nuevo lugar de trabajo. "Por aquel entonces, Andrew Braybrook y yo nos habíamos mudado a una pequeña oficina en la parte trasera de mi casa. Sólo había espacio para nuestras mesas y un par de sillas. Al principio, tenía en mente la imagen de una versión para Spectrum de *Paradroid*, y la idea era coger prestada su jugabilidad y ponerla en un escenario diferente. Pensaba que estaba muy bien diseñado y que merecía la pena reutilizarlo. Copié su efecto de bajo relieve y decidí que el scroll no era lo mejor para el Spectrum, así que probé con el salto de pantalla", afirma Steve. "Solía jugar con Andrew a Dragones y Mazmorras, un entorno que parecía adecuado para el escenario. Me gustaba cómo ibas dibujando el mapa según explorabas y pensé que podría ocultar estancias en *Ranarama* hasta que fueran visitadas. Vi *Gauntlet* una vez, nada más empezar mi trabajo… Eso reforzó la idea que tenía para el escenario."

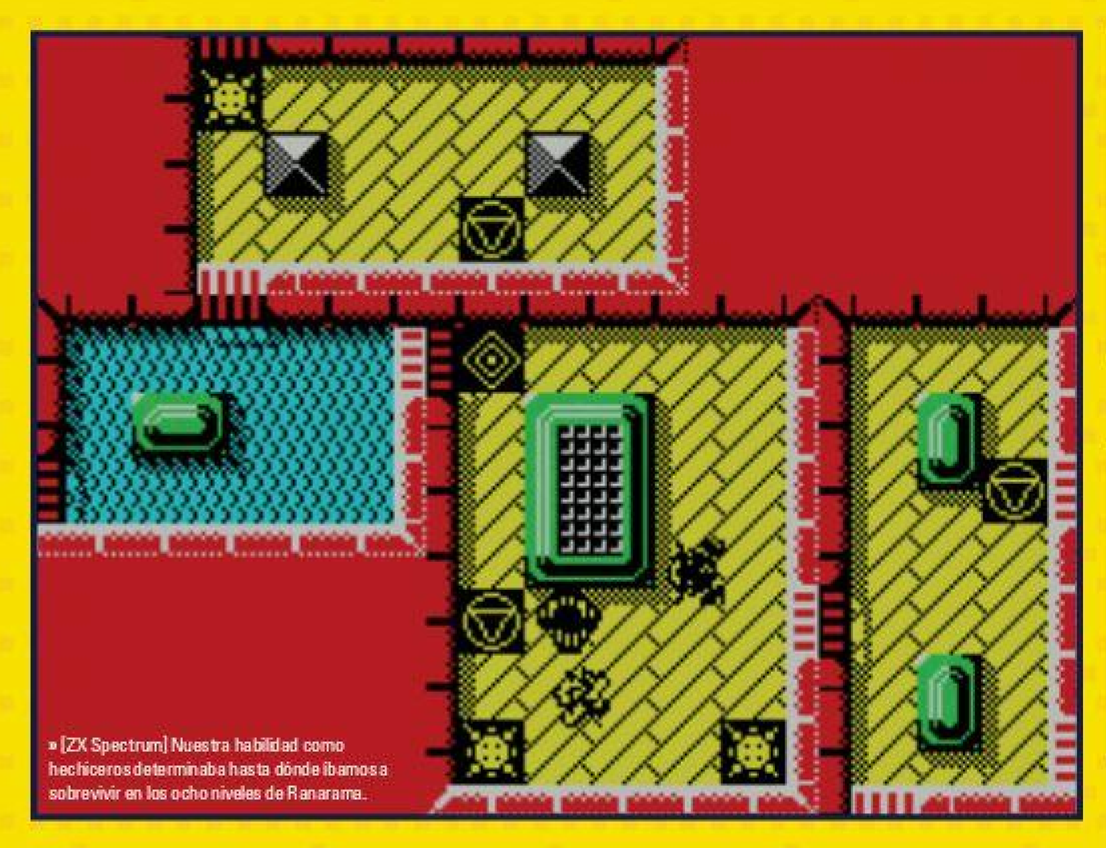
Habiendo encontrado la inspiración, Turner se decidió a reducir el tiempo de desarrollo de su título al reutilizar código e invertir en hardware. "Siempre comenzábamos un nuevo juego aprovechando lo máximo del proyecto anterior y sumando mejoras a este. Normalmente eran ideas que no habíamos podido añadir por cuestiones de tiempo o espacio en memoria", explica el autor. "Compramos dos PCs y, si no recuerdo mal, *Ranarama* fue el primer programa que escribí en el mío. Utilizaba un ensamblador cruzado de Z80 y descubrí que, al cambiar una conexión al chip I/O de un interface para impresora Centronics, este se convertía en un interface I/O programable. Así, podía usar el puerto paralelo del PC para enviar código hexadecimal al Spectrum y sólo necesitaba un programa en este para descargarlo. El procedimiento era muy rápido y mejor que teclear en el ordenador de Sinclair."

> **"Solía dibujar los gráficos en papel cuadriculado y luego los pasaba a hexadecimal"**
>
> Steve Turner evitaba el editor gráfico

Con los cimientos en forma de código en su sitio, el siguiente paso era la estética del juego y las prioridades eran un diseño eficiente y la implementación del bajo relieve sombreado. "Solía ponerme con los gráficos una vez que había programado gran parte del juego, y lo principal venía marcado por los límites del Spectrum. Quería, al contrario que en *Quazatron*, tener color en pantalla, el cual se limitaba a bloques de cierto tamaño. El suelo era la única parte de la pantalla que tenía sprites moviéndose sobre ella, así que se dibujaba en dos colores para evitar choques de los mismos. Para compensar esto las paredes se coloreaban con mucho brillo. Solía dibujar a lápiz los gráficos en papel cuadriculado y les daba color, para luego convertirlos a hexadecimal. Lo hacía tan rápido que me ahorraba usar un editor", prosigue Steve. "Desde el principio tuve una idea clara de las estancias. Recuerdo a Andrew ayudándome con los esquemas y nuevas ideas para los gráficos. El efecto de la sombra se hizo para realzar la solidez de las paredes.

Los gráficos se realizaron con un algoritmo para ahorrar el tiempo de crear mapas. Metía los datos que definían el tamaño de las estancias y la posición de las puertas y el Spectrum elegía las piezas adecuadas para la pared y el suelo. Los datos ocupaban poco, por lo que podía lanzar el juego en una sola carga."

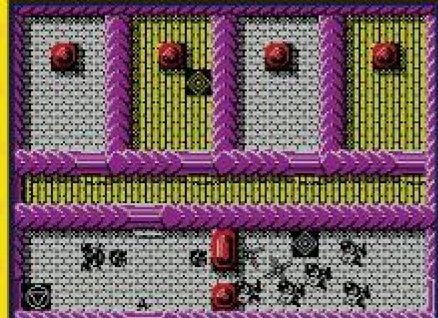
En un ejemplo de que la forma sigue a la función, el grafismo del autor definió al héroe de su título, lo que a la postre ayudó a nombrar el juego. "El personaje principal iba a ser un joven aprendiz de mago. Intenté dibujarlo varias veces de arriba a abajo, pero con aquella resolución y tamaño no conseguí hacerlo claramente", comenta Turner. "Tenía el libro La Vida en la Tierra de David Attenborough y en la portada aparecía una rana verde muy curiosa. Quería una forma que fuera reconocible y probé. En el mismo libro descubrí que Rana es la palabra latina para definir al animal y el grupo Bananarama ▶



» [ZX Spectrum] Nuestra habilidad como hechiceros determinaba hasta dónde íbamos a sobrevivir en los ocho niveles de Ranarama.



» [ZX Spectrum] Las mazmorras estrechas eran difíciles de completar sin que los enemigos nos mermasen la energía.



» [ZX Spectrum] Algunos Glyphs actuaban de portales entre niveles, pero cada uno llevaba a diferentes destinos.

LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** HEWSON CONSULTANTS
- » **DESARROLLADOR:** GRAFTGOLD
- » **LANZAMIENTO:** 1987
- » **PLATAFORMAS:** VARIAS
- » **GÉNERO:** DUNGEON CRAWLER



ANFIBIOS TRAVIESOS

Otras populares ranas del mundo de los videojuegos

FROGGER



■ La obra de Konami se hizo tan famosa que vio pasar ante ella multitud de clones. Siendo Frogger uno de los primeros anfibios visto en un juego, sus paseos por transitadas carreteras y ríos repletos de predadores siguen siendo hoy tan desafiantes como antaño.

COSMIC WARTOAD



■ En Denton Designs basaron su Cosmic Wartoad (tanto el personaje como el juego) en las ideas de Simon Butler, uno de sus artistas. El arrugado héroe se enfrentaba a una serie de divertidos pero exigentes tiroteos con un objetivo: recoger herramientas y unas llaves.

MARIO RANA



■ A pesar de no ser un anfibio de verdad, este fontanero embutido en un traje de rana daba la talla como tal en el legendario *Super Mario Bros. 3*. Podíamos conseguir el traje en una tienda Toad y otorgar al del mostacho una capacidad superior para nadar y saltar.

BATTLETOADS



■ El trío de Rare empezó con sus peleas en NES para luego aparecer en otros sistemas domésticos y acabar, con su último y mejor título, entrando por la puerta grande de los arcades. Y como otras mascotas de los años noventa, rezumaban chulería.

SUPERFROG



■ Una multitud de juegos de plataformas con "molones" animales como héroes surgió tras Sonic, pero este guardaba una jugabilidad muy sólida. Superfrog se comportaba como una mezcla de Bomb Jack y el erizo de Sega, algo que dio buen resultado.

SLIPPY TOAD



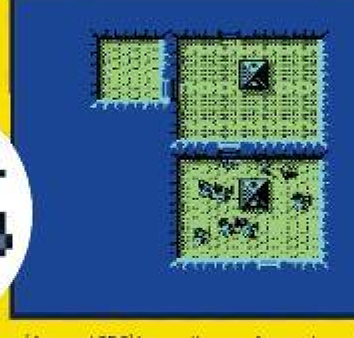
■ Resultaba un poco pesado cuando nos llegaban sus quejas mientras hacíamos un barrel roll, pero Slippy Toad es uno de los imprescindibles de la franquicia *Star Fox*. Según dicen, el personaje se basó en Yoichi Yamada, uno de los diseñadores más longevos de Nintendo.

» [ZX Spectrum] Los niveles más desafiantes y duros de *Ranarama* ponían a nuestro mago en plena lucha contra poderosos nigromantes.

▶ estaba siempre en las listas de éxitos en aquella época, por lo que hice un juego de palabras y obtuve *Ranarama*. Sabía que al darle título a un juego debía buscar algo llamativo que la gente pudiera recordar."

Mientras *Ranarama* tomaba forma, Steve creaba extensas mazmorras y la mecánica de la estancia escondida que caracterizó al juego. "Al principio diseñaba los mapas probando cosas y viendo si funcionaban. Me gustaba la idea de descubrir la zona al entrar en ella, ya que generaba una sensación de logro y de exploración a la vez. Probé con túneles largos y estrechos, lugares pequeños y otros más abiertos para darle variedad al mapeado. Desde el principio quería colocar estancias secretas, pero el jugador tenía que ser capaz de deducir la ubicación de algo oculto o el juego se haría muy aburrido si tuviera que mirar por todas partes. Revelar las zonas exploradas hizo que las ocultas funcionaran. Todo lo que tenía que hacer era dejar algunas ubicaciones sin utilizar en cada mapa para no exponer la colocación de espacios secretos."

Lo siguiente era ajustar la jugabilidad y Turner decidió tomar prestados y expandir los sistemas de puntuación y control de *Paradroid*, y hacer de *Ranarama* un título más accesible que sus trabajos anteriores. "Aunque *Avalon* y *Dragontorc* eran muy populares, no resultaban del agrado del jugador tipo de los recreativos y quería cambiar esta circunstancia. La base para el sistema de ocho niveles vino del que desarrolló Andrew en *Paradroid*, concretamente el de armas y daño. Quería que el jugador tuviera algo que acumular y esto evolucionó en el sistema de hechizos. Buscaba que progresara y no se limitara a acabar con el brujo rival, una manera de poder utilizar las habilidades del rival durante un tiempo limitado. Pensé en generar upgrades para cuando muriesen los enemigos, pero luego decidí que introducir el sistema de hechizos daría más profundidad al juego", nos cuenta el programador. "Los Glyphs del suelo fueron una proyección del



» [Amstrad CPC] La versión para Amstrad era similar a la de Spectrum, pero mejoraba un poco el apartado sonoro.



OTROS ÉXITOS

PARADROID (ARRIBA)
PLATAFORMA: C64
AÑO: 1985

QUAZATRON
PLATAFORMA: SPECTRUM
AÑO: 1986

URIDIUM
PLATAFORMA: C64
AÑO: 1986

> **"La idea del anagrama me vino a la cabeza cuando terminé de buscar el nombre para el juego"**
>
> Steve explica su inspiración para el concepto del minijuego



» [ZX Spectrum] La colección de conjuros de nuestro mago podía verse al activar el Glyph de Magia.





TRIUNFOS DE STEVE

Clásicos que forman parte del historial de Steve Turner



DRAGONTORC
PLATAFORMA: Spectrum
AÑO: 1985

■ Un RPG que se jugaba como si de una aventura se tratase. La enorme y compleja secuela de *Avalon* resultaba más accesible que este pero era igual de enigmática, sus puzles requerían de un pensamiento abstracto y completar el juego suponía un auténtico y fantástico desafío.



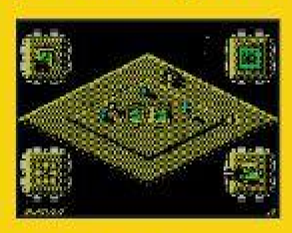
QUAZATRON
PLATAFORMA: Spectrum
AÑO: 1986

■ La inteligente mezcla de gráficos isométricos y una jugabilidad inspirada en *Paradroid* funcionaba muy bien, tanto que hace innecesario pensar cómo hubiera sido un port de aquel para el Spectrum. *Quazatron* ofrecía mayor libertad pero conservaba la mecánica de la obra de Andrew Braybrook.



MAGNETRON
PLAT.: Spectrum, C64
AÑO: 1988

■ La secuela de *Quazatron* incorporaba ciertas mejoras a la fórmula de este, como un acabado gráfico más detallado y colorido, un cambio en la jugabilidad que implicaba desactivar reactores y un nuevo sistema de combate. Aunque parecían similares, *Magnetron* ofrecía un feeling diferente.



INTENSITY
PLATAFORMA: Spectrum
AÑO: 1988

■ Como conversión del juego de Andrew Braybrook para C64, la adaptación de Steve y el artista John Cumming era muy fiel al original. Tanto el apartado sonoro como los colores sufrieron con el cambio, pero el rescate de colonos y la lucha contra los aliens del original quedaron intactos.



SUPER OFF ROAD
PLAT.: Spectrum, Amstrad
AÑO: 1990

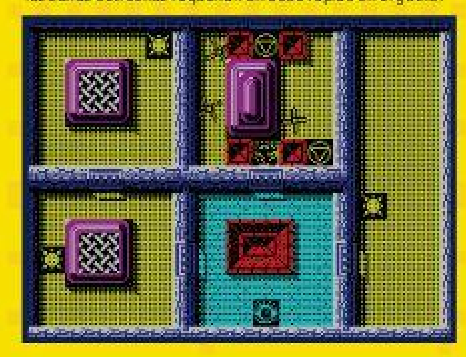
■ Fruto de otra colaboración con John Cumming, *Super Off Road* reflejaba los colores brillantes y el frenetismo del que hacía gala la recreativa original. Definido como un *Super Sprint* isométrico con vehículos elevados a la máxima potencia, lo mejor del título se entregaba cuando jugábamos a dobles.



VIROCOP
PLATAFORMA: Amiga
AÑO: 1995

■ A modo de sucesor espiritual de *Quazatron*, *Virocop* fue valorado de forma positiva por la crítica pero sufrió de unas ventas tremendamente bajas. Algo sin duda injusto, ya que era un shooter laberíntico desafiante, con una mecánica de juego bien construida y un acabado muy pulido.

» [ZX Spectrum] La estrategia era un aspecto vital, aunque las zonas estrechas requerían un dedo rápido en el gatillo.



» [ZX Spectrum] Al derrotar al último brujo de cada nivel de *Ranarama*, las mazmorras se teñían de un azul muy oscuro.



» [ZX Spectrum] Luchar contra los hechiceros implicaba resolver muy rápido un anagrama de la palabra Ranarama.



modo de control de *Paradroid*. Cuando el jugador está sobre uno, el botón de acción hace algo diferente. En cuanto al mapa, siempre pensé en un mapeado multinivel que emulara sus zonas y en *Ranarama* el mapa se iba llenando según explorabas, por lo que podías deducir dónde se encontraba algún pasaje o habitación oculta. Los enemigos los colocaba el ordenador, lo que ahorraba mucho trabajo, pero para hacerlo más interesante yo ubicaba los jefes y les rodeaba aleatoriamente de tropas. Así, se creaban zonas frías y calientes, y añadí cierta IA al marcar las puertas y caminos que usaba el jugador para que el enemigo pudiera acecharle."

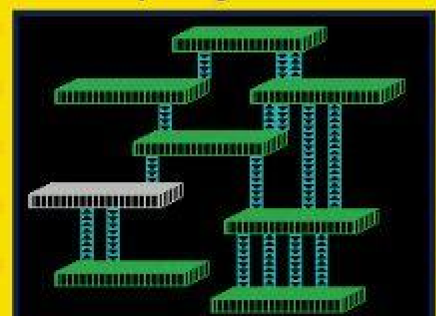
El concepto de minijuego de *Paradroid* también se abriría camino en *Ranarama*, aunque Steve Turner desechó una ambiciosa idea inicial en favor de descifrar anagramas contrarreloj. Otro programa de Andrew Braybrook sirvió para ajustar los sonidos del juego, incluyendo el croar que señalaba la caída de nuestra salud. "Había estado probando un juego parecido al curling, en el que cada hechicero lanzaba bolas de magia a un terreno de juego... El problema era que nunca supe cuál era el objetivo, y sólo podía defenderme o atacar al colocar las bolas y hacerlas reaccionar en cadena cuando se tocaban. Me interesaba que lo que hacía fuera rápido para mantener un buen ritmo, y la idea del anagrama me golpeó de lleno nada más darle nombre a mi juego. Como el título tenía tantas letras iguales, esto lo hizo mucho más fácil y podía realizarse rápidamente. Además, serviría para reforzar el nombre", continúa Steve. "La rutina del sonido estuvo lista desde los primeros momentos y fui utilizando algunos efectos a modo de prueba. Aunque en Graftgold nos gustaba hacer las cosas de manera diferente al resto, la solución empleada para la barra de energía fue un tanto típica: necesitaba algo para advertir al jugador de que estaba en problemas y elegí un sonido. No me importaba componer música para el Spectrum y se me daba bien sacarle jugo con un par de notas la vez. Me acostumbré a que en las reviews bajaran la nota a mis juegos por no tener música dentro de los mismos, y lo cierto es que prefería los efectos de sonido."

Aunque Turner llevó *Ranarama* del simple concepto a su finalización en sólo seis meses, su lanzamiento se vio retrasado. "Casi todo el conjunto quedó definido muy pronto, a excepción del minijuego. Esa era la ventaja de emplear de nuevo el diseño de *Paradroid*. Pero hubo un retraso ya que Hewson quería las versiones para Amstrad y Commodore al mismo tiempo. Se encargó la de Amstrad a una chica que no consiguió avanzar y tuve que ponerme con ella desde cero, así que me di prisa para no retrasar aún más el lanzamiento. En cuanto a la de Commodore, visité a su responsable un par de veces pero no programé nada, aunque sí le mostré las rutinas. Creo que el retraso afectó mucho a las ventas dado que multitud clones de *Gauntlet*, además de la propia versión licenciada, llegaron al mercado antes que *Ranarama*. Podría haber sido el primero y establecer el estándar, ya que en aquel momento era difícil hacer un juego que impresionara a gente de la prensa que ya estaba jugando con ordenadores como el Amiga y el Atari ST."

Cuando *Ranarama* apareció en esta última máquina, Steve no trabajó en el port y cree que no se aprovechó el hardware. "Resultó decepcionante porque se limitaron a convertir el código. De inicio mantenía los gráficos de 8 bits de las versiones anteriores, pero en Hewson pensaron que tenían mal aspecto y cambiaron algunos de ellos. La tasa de animaciones no se ajustó a la mayor velocidad del procesador del ST, por lo que la rana no se movía bien."

Mirando hacia atrás, Steve Turner se muestra satisfecho con *Ranarama* y se sorprende de su popularidad. "Es uno de los pocos juegos en los que no cambiaría nada después de todo este tiempo. No pensaba que ninguno de mis juegos fuera recordado más allá de un par de años tras su salida, ya que su vida comercial era extremadamente corta, pero estoy orgulloso de lo que conseguí dadas las limitaciones que presentaba el Spectrum." *

Muchas gracias a Steve Turner por compartir sus recuerdos de *Ranarama* y Graftgold.



» [ZX Spectrum] Los Glyphs de Viajes mostraban los niveles a los que podía moverse nuestro protagonista.

SUBASTEROS

Ante el Vicio de Pedir Está la Virtud de No dar.

Precios excesivos, joyas exclusivas para coleccionistas, especuladores descerebrados, vendedores ingenuos, artistas del l@@k rare... el pan de cada día cuando paseamos por un centro de subastas on-line o entramos en una tienda de artículos usados y de segunda mano.

Ahora bien ¿de verdad nos intentan tomar el pelo con los precios que cascan algunos? ¿La culpa es del que pide o del que paga? ¿Venderíamos nosotros esos artículos a precios justos o caeríamos en la endogamía populista? Quizá, y solo quizá, existen subastas leales que ofrecen tesoros a su precio justo. Y si no siempre tendremos que aguantar a esos fenicios que nos insuflan risa e ira a partes iguales.



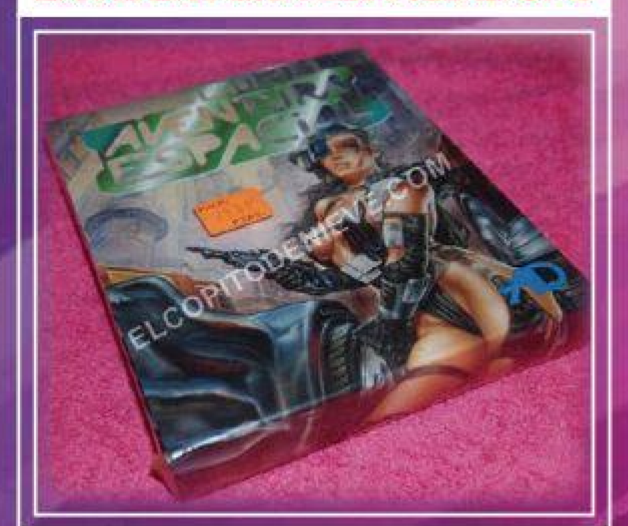
PROTOTIPO ZX SPECTRUM



Carcasa de plástico vacía y teclas de goma mal pegadas con cola, y las que no están pegadas te las enviaban dentro de una bolsita de plástico al más puro estilo Laura Palmer. No es un ordenador funcional, solo un prototipaje del aspecto final del ordenador **ZX Spectrum**, el gomas, ahí lo llevas, ofertado desde la Pérfida Albión.

Precio de salida de 25 libras, durante cinco días que duró la subasta 13 pujadores se pegaron a tortas llegando hasta las 38 pujas. Precio final que alcanzó: ***1.342,50 euros***.

LA AVENTURA ESPACIAL CPC



La aventura conversacional más loca de **Aventuras AD**, esa que iba con acrónimos y palabrejas más raras que un perro verde, una buena pifiada de la que el mismo **Andrés Samudio** se lamenta; aquí la tenemos nueva a estrenar y aún retractilada en disco de 3 pulgadas para **Amstrad CPC**, incluso con la etiqueta viejuna de la época que la tasaba en 1.195 pesetas, una joyita que vende un señor español por ***499,99 pavos***, una ganga, oiga.

GAME GEAR EN CAJA



¿Quieres una consola **Game Gear** de **SEGA** nueva a estrenar? ¿Sí? ¿Seguro?

Esta edición, que incluye el inevitable ***Sonic*** y una cinta para anudar a la muñeca, en su caja original retractilada sacada de algún bazar oscuro allá en Estados Unidos puede ser tuya por, atención, ***2.000 dólares*** o la mejor oferta que te atrevas a sugerir. No te olvides añadir 34 dólares de gastos de envío y, bueno, ***441,20 dólares*** más en concepto de tasas de importación que te sableará el señor aduanero ese que vive en Barajas.

GORRA PROMOCIONAL NEC



Después del niño del berrido ¡NINTENDO SIXTY FOUR! y del castizo que lo imitaba a grito de ¡UN PALO! ¡UN PALO! llega el señor que ofrece una gorilla de ciclista promocional de la norteamericana **TurboGraFX** que **NEC** repartió en un alarde de supina generosidad entre los sobrinos del Tío Sam.

Tuya es por ***3.500 dólares*** del ala, para calentarte la testa mientras pedaleas como un campeón al que le sobran los cuartos y le carecen la vergüenza y el sentido común.

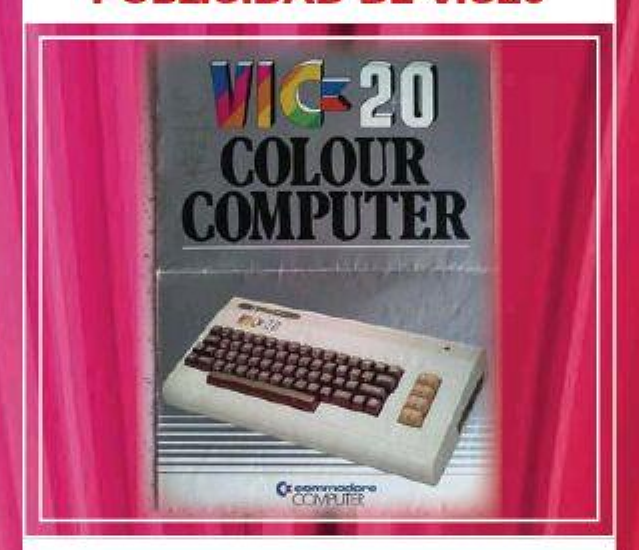
WORKBENCH 1.4 AMIGA 500



Handicap con el que se encuentran los neo-amigueros: tener los disquetes con el sistema operativo de **Amiga500**, más conocido como **Workbench**.

Aún hoy en día está vetada su distribución ilegal, así que como somos personitas temerosas del buen Dios prodeceremos a comprar los discos originales que, total, en Gran Bretaña los podremos adquirir por tan solo ***1.504,43 euros***. Efectivamente, quien no tiene el **Workbench** original es porque no quiere, literalmente.

PUBLICIDAD DE VIC20



Hay ingleses que están más allá que acá. Hay uno que vende un folleto promocional de **Commodore Vic20** a todo color, con marcas de doblado y con breves anotaciones caligráficas a bolígrafo en los márgenes por ***672,96 euracos***, gastos de envío aparte.

Por supuesto se trata de un artículo de alto valor coleccionable, una pieza de museo, un vestigio de tiempos pretéritos, cuatro hojas grapadas y arrugadas que ahora tú puedes salvar de acabar en el terrible contenedor azul. Save the brochures, man.

MSX PLAYER



¿Tienes un ordenador personal cualesquiera, decenas de cartuchos con juegos para **MSX** pero no tienes un **MSX** real? El **MSX Player** está hecho para ti.

El cacharro es un lector de cartuchos de **MSX** para que rulen en el emulata que viene en el cederrón adjunto a este trasto, lo enchufas por USB y se supone que podrás emularlos, cosa que por otra parte ya puedes hacer con un emulador gratuito y cienes de ROMs que seguro has pillado de Internet... En fin, que lo tienes desde Japón por ***745 euros***. ¡Corre, insensato!

JOYSTICK ATARI



La descripción de este artículo es la definición de estrambótico: *Vintage Atari Kraft Radio Helicopter 1 Joystick 3 Setting PC Control Box (KM30)*. Nos hemos puesto en contacto con **Íker Jiménez** para ver si nos puede ayudar a resolver este misterio pero no nos coge el teléfono.

Tentados estamos de hacer una recolecta entre todos los redactores y comprar este joystick porque por los ***976,46 euros*** que pide el vendedor americano algo bueno ha de tener. Qué digo bueno, ha de ser la repanocha.

DISQUETERA XF351



Una unidad de disco de 3,5 pulgadas para ordenadores **Atari** de 8 bits con embalajes originales, goma de tracción cambiada, el modelo **XF351** que se conoce que nunca se puso a la venta oficialmente. Precio de salida 1.000 dólares. Durante los siete días que estuvo disponible un pujador ofreció hasta 1.777 dólares de una tacada y le ganó otro con una puja final de ***1.802 dólares***.

Estas cosas solo pueden suceder en Estados Unidos...

El Precio Justo es aquel por el que estás dispuesto a Pagar y NO el Más Bajo o el que Otros te digan que deberías abonar.

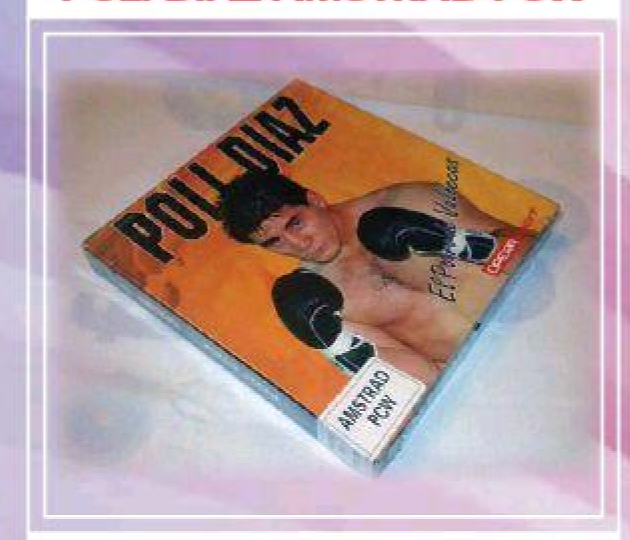
A LINK TO THE PAST



Un señor de Murcia -y no señalamos a nadie en concreto- ofertaba este juego tan raro y que tan poca gente conoce, ***Zelda - A Link to the Past*** por el módico precio de ***1.500 euros***.

¿Por qué a ese precio? Citemos la descripción para que ustedes lo entiendan: *«Única copia de este juego totalmente nuevo y precintado. El juego es la versión classic y es la única forma de conseguirlo precintado ya que la edición normal JAMÁS SALIÓ PRECINTADO EN NUESTRO PAÍS»*.

POLI DÍAZ AMSTRAD PCW



2.999,99 euros. En letras: dos mil novecientos noventa y nueve euros con noventa y nuevo céntimos, el fantabuloso juego en disco para ordenadores **Amstrad PCW** (sí, el ordenador que más de un padre compró creyéndose a pie juntillas la promesa de su retoño de que lo quería "para estudiar"). Nuevo y a estrenar, protagonizado por el otrora actor de películas para adultos y antes repartetortas **El Potro de Vallecas**. Por mucho que apreciemos el legado de Opera Soft y le tengamos cariño al bueno de Policarpo, hay que ser muy insensato para soltar semejante fortuna por un juego. Encima uno de PCW.

PROTOTIPO C65



Vendido por, contengan la emoción, por ***20.050 euros***.

El **Commodore 65**, versión chachi del **Commodore 64** con disquetera de 3,5" interna y pirulillas guapis. Funciona, está en perfecto estado, se puede utilizar, hay pocos ejemplares en el mundo... y trece pujadores dándose manotazos y empujones a través de sesenta y tres pujas durante siete días. El precio de salida, por cierto, fue de **4.000 euros**.

COLECO VISION



¿Una máquina clásica? La **Coleco Visión**, por ejemplo, que se puede conseguir nueva a estrenar con cuatro juegos - ***Donkey Kong***, ***Venture***, ***Looping*** y ***Mouse Trap*** - por ***1.190 euros*** en compra directa o pujando a partir de ***912 euros***.

¿Una ganga? Bueno, sumen ***85 euros*** de gastos de envío desde los Estados Unidos y, ejem, ***300 euros*** de tarifas de importación y el capricho les saldrá por unos ***1.575 euros***.

LEGEND OF ZELDA CD-i



Anda que no nos habremos reído veces con los horrorosos juegos de Zelda que sacaron para el centro multimedia Philips CD-i ¿verdad? Fueron tres títulos, ***Zelda's Adventure***, ***Zelda: The Wand of Gamelon*** y ***Link: The Faces of Evil***, cada cual peor que el anterior. Qué risas, madre mía. La herencia que nos dejó la fallida sociedad Nintendo/Philips.

Pues más nos vamos a reir con el germano que oferta los tres juntos por ***2.499,49 euros***, nuevos a estrenar, claro, que parece que ni se atrevió a abrirlos para jugar con ellos. Es comprensible.

GAME&WATCH POPEYE



Señores coleccionistas, pierdan ustedes toda esperanza; hete aquí una **Game&Watch Panorama Popeye** en prístinas condiciones desde Japón que un tipo pasó de pujar a partir de ***700 euros*** y se sacó la billetera para hacerse con ella por ***900 euros*** del bellón. Con un par la vió y la compró.

Cabe añadir que en el precio se incluían los gastos de envío, que es una minucia en comparación con el precio de venta pero, oigan, de agradecer es.

Cuando Participas en una Subasta y Pierdes, Siempre, Siempre te Ganarán por unos Míseros Céntimos de Ventaja.

MARIO BROS DE COLECOVISION



Érase una vez, en 2009, un desarrollador homebrew adaptó el juego ***Mario Bros*** a **Colecovision**. Fabricó cien unidades con cartucho rojo y los vendió a 60 dólares cada uno. Posteriormente editó 75 cartuchos en negro y otros 25 con un diseño de portada diferente. También sacó cinco unidades en modo prototipo apretujando el juego en 32KB.

Si ahora quisieras tener un ejemplar de cartucho rojo, lo siento, no se puede encontrar de momento. Pero de esos 75 en cartucho negro que sepas que un yankee te lo puede vender por ***248,39 dólares***, y dale las gracias porque ha rebajado el precio un 40%, normalmente lo ofrecería por ***413,99 dólares***. De la edición de 25 ejemplares con portada distinta se vendió uno en diciembre de 2014 por ***350 dólares***.

¿Sabes lo más bueno? Que si quieres uno de esos cinco prototipos que son eso, prototipos de un juego casero hecho en 2009, el padre de todos los especuladores solo te pide la ridícula cantidad de ***10.000 dólares***, DIEZ MIL DÓLARES. No, no está loco, loco es el iluminado que le ha hecho una contraoferta por valor de ***5.000 dólares***. Hay gente para todo.

ZX SPECTRUM +2 ÚNICO



Imposible evitar comentar al vendedor que sabe lo que vende, en esta ocasión un pacense que por ***120 euros*** ofrece, y citamos textualmente, un **ZX Spectrum +2** que *«está por estrenar, se ha usado una vez. Incluye software original. Pieza única de coleccionista. 128Mbytes de memoria, 128 Gbytes de disco duro».*

Dí que sí, muchacho, un **Spectrum** con 128Gigas de disco duro y 128Mb de RAM es una pieza única. Pero única de verdad, la virgen.



LA GUÍA DEFINITIVA

PUZZLE BOBBLE

"Cuando haces pop, ya no hay stop". Ese es Puzzle Bobble, por descontado. ¿O eran las Pringles? Echamos un vistazo a esta veterana saga mientras intentamos no volver a confundirla con el eslogan de algún televisivo snack...

¿qué importa su nombre? *Puzzle Bobble* era el título original japonés y fue renombrado a *Bust-a-Move* en otras regiones. Ninguno es ideal. Aunque unes colores, no es un puzle. No hay tiempo para pensar el siguiente movimiento, ya que te mides contra el tiempo o un rival. Necesitas apuntar rápidamente tu pistola de pompas y soltar tus balas y algún "uf, uf, uf".

'Bust-a-Move', por su parte, suena a juego musical (de hecho, hubo uno llamado *Bust-a-Move* en Japón, *Bust-a-Groove* en el resto del mundo). Durante su producción fue conocido como 'Bubble Buster' e incluso hay una pantalla de título con ese nombre escondida en el código. Carecerá de atractivo, pero Bubble Buster define mejor el juego.

Así, ¿qué importa el nombre? No mucho, la verdad. Sigue siendo un juego fantástico a pesar de sus imperfectos títulos. Para confundir aún más, el nombre 'Puzzle Bobble' ha sido usado fuera de Japón, así que para este artículo utilizaremos

» [Arcade] Si aparecía un competidor, podía unirse y comenzar un duelo para dos en cualquier momento.

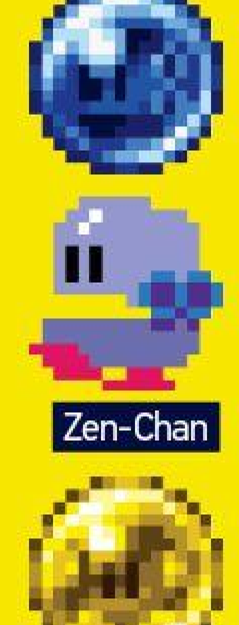


» [Arcade] He aquí un duelo contra un oponente en el legendario modo versus.



POMPOSOS ENEMIGOS

Los "malos" de Bubble Bobble aparecen de forma prominente en Puzzle Bobble. Solo fíjate bien y mira dentro de estas pompas de colores...









el título original. Y, afrontémoslo: el juego *es* un spin-off de *Bubble Bobble*, con los mismos personajes, sonidos y su "mono" acabado, por lo que Puzzle Bobble es el título que, probablemente, mejor encaje.

El juego llegó en 1994 a los salones japoneses y corría sobre el hardware de Taito "B System", una placa 68000 conocida por ser la base de *Rastan Saga II*, *Rambo III* y *Space Invaders DX*. El hardware tenía ya 6 años de antiguedad cuando el juego se lanzó, pero era adecuado para correr un juego nada exigente en lo técnico. *Puzzle Bobble* daba más importancia a la jugabilidad que a los gráficos, con un concepto básico que consistía en limpiar la pantalla de pompas uniendo 3 o más del mismo color.

El modo para un jugador era lo suficientemente entretenido y contó con un elegante sistema de puntuación. Eras premiado por la rapidez con la que limpiabas la pantalla y obtenías bonus por "hacer caer" pompas (se lograba al crear una cadena de pompas y explotar el punto de anclaje, provocando que las adheridas cayeran fuera de la zona de juego). Los puntos se doblaban por cada pompa "caída", por lo que si eras capaz de hacer caer 17 pompas a la vez (el máximo), instantáneamente sumabas 1,3 millones de puntos.

Pero la verdadera diversión estaba en el modo versus a pantalla partida. Aquí, competías contra un segundo jugador, en una batalla de supervivencia entre Bub y Bob – el perdedor era el primero cuyas pompas rebasaban la línea de la parte inferior de la pantalla. La clave para ganar era "hacer caer" pompas más que explotarlas, ya que las caídas aparecían en la pantalla del oponente. ▶

"La clave para ganar era "hacer caer" pompas más que explotarlas, ya que las caídas aparecían en la pantalla del oponente."

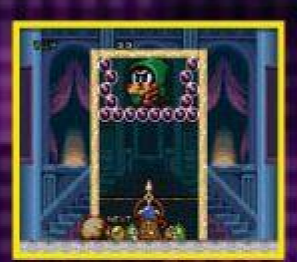


» [3DO] Las versiones domésticas introdujeron batallas para un jugador, con la CPU vestida como los malos de *Bubble Bobble*.

Claro, que ellos podían devolver el favor, con idas y venidas de pompas y algún que otro juramento en arameo (y gritos). Podía volverse bastante tenso cuando te quedabas sin sitio, esperando una pompa de cierto color que te diera un respiro (asumiendo que pudieras hacer el tiro, quizá rebotando contra alguna pared), y entonces la pantalla empezaba a temblar avisando que iba a bajar una hilera... ¡Un infierno!

Puzzle Bobble se estableció rápidamente como una coin-op clásica para dos jugadores, y su audiencia aumentó. A finales de 1994 se licenció para lanzarse en el sistema arcade Neo Geo MVS. Esta versión era en esencia la misma que la original de Taito, salvo por el sonido estéreo y su distribución internacional, por lo que el apodo "Bust-a-Move" apareció por primera vez. Al año siguiente se portó a Neo Geo CD, siendo el principal añadido un selector de dificultad. Se lanzaron versiones más cuidadas para PC, 3DO, SNES y Game Gear (y varios años más tarde, una versión para WonderSwan). En estas plataformas se añadió un elemento clave que faltaba en el juego original: ahora podías competir contra la máquina en el modo versus.


» [Arcade] La versión USA de *Puzzle Bobble 2*, conocida como *Bust-a-Move Again*, borró del mapa a Bub y Bob.


» [SNES] Para derrotar a Super Drunk en el nivel 100 (el último), tenías que debilitar sus defensas.

"Más juegos siguieron al original y cada uno simplemente ajustó la fórmula ganadora"



» [Arcade] Puzzle Bobble 2 fue el primero en tener puzles panorámicos repletos de pompas.

El modo individual también se engordó con un total de 100 niveles (la recreativa tenía solo 30) y una batalla final contra Super Drunk (alias Grumple Grommit), el gran jefe de *Bubble Bobble*. Además, las variadas pompas elementales de *Bubble Bobble* aparecieron en algunos niveles para un jugador: el fuego, por ejemplo, incendiaba y destruía las pompas cercanas, mientras que el rayo explotaba las de una misma hilera.

La recreativa tuvo una secuela que también llegó en 1995 y corría sobre el hardware F3 de Taito. Como las versiones domésticas del original, *Puzzle Bobble 2* introdujo el modo versus contra la CPU (donde competías contra varios personajes de *Bubble Bobble y* algunos nuevos) y añadió niveles y características extra al modo individual. Las pompas elementales no hicieron acto de presencia, pero sí algunas nuevas especiales, como la pompa estrella que reventaba todas las del mismo color. Y algunos escenarios se expandieron para llenar el ancho de la pantalla.

Más tarde el juego saltaría al hardware coin-op de Neo Geo, pero fueron realmente las versiones domésticas de *Puzzle Bobble 2* las que consolidaron la popularidad de la serie. Aparte del PC y Game

SPIN-OFFS MEMORABLES

Algunos de los spin-offs más dulces en la historia de los videojuegos



Parodius

Konami redefinió formalmente los shoot-'em-ups modernos con la serie clásica *Gradius*, y entonces parodió todo el asunto con el gloriosamente absurdo spin-off *Parodius*. No fue la única ocasión, ya que al juego original de MSX le siguieron múltiples entregas tanto para coin-op como para consola.



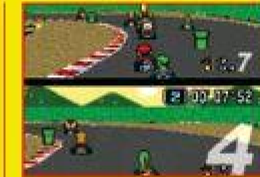
Final Fight

Desarrollado inicialmente como una continuación de *Street Fighter*, Capcom lo convirtió en uno de los más memorables – y brutales – beat-'em-up con scroll. Le siguió el venerable *Street Fighter II*, pero *Final Fight* engendró su propia serie, y sus propios personajes aparecerían en futuros juegos de *Street Fighter*.



Kirby's Pinball Land

Pinballs con personajes muy conocidos ha habido muchos, y no siempre buenos, como *Sonic Spinball*. Pero Kirby fue la estrella de uno de los mejores juegos de pinball de todos los tiempos. Con tres tablas brillantes, cada una con jefes finales y pantallas bonus, era una apuesta segura.



Super Mario Kart

De los numerosos spin-off de Mario, ninguno puede rozar la majestuosidad de *Mario Kart*. El juego original de SNES creó un nuevo género y muchos imitadores le siguieron. Hasta la fecha, hay ocho juegos *Mario Kart*, más dos coin-op, y es casi seguro la mejor serie de spin-offs de la historia.



Donkey Kong Country

Mario es el más famoso descendiente de la coin-op original *Donkey Kong*, pero no podemos pasar por alto la increíble serie *Country*. Rare creó una serie de inteligentes y bellos plataformas para SNES. Los últimos títulos de Retro Studio han dejado puesto para siempre el sello de clásico.



Typing Of The Dead

Sega tiró por la ventana la precaución cuando lanzó este deliciosamente raro spin-off. Básicamente era *House Of The Dead 2*, pero en lugar de tumbar zombis con una lightgun, usabas un teclado para mecanografiar su muerte. Una fascinante ida de olla, que ya es un favorito en las "kedadas" para jugar.

» [Arcade] Las molestas pompas arcoiris, que bloquean la pantalla, debutaron en *Puzzle Bobble 3*.



Boy, el juego se adaptó a las tres consolas del momento (PlayStation, Saturn y Nintendo 64) y fueron el contrapunto perfecto ante el empacho de juegos 3D que ofrecían esos sistemas.

Más juegos siguieron al original y cada uno simplemente ajustó la fórmula ganadora. *Puzzle Bobble 3* (1996) te dejaba rebotar las pombas en techos y paredes para realizar tiros especiales, mientras que *Puzzle Bobble 4* (1997) introdujo la polémica característica de las reacciones en cadena. Estas reacciones ocurrían en el modo versus cuando las pompas que hacíamos caer volvían y explotaban grupos del mismo color, causando que más pompas cayeran. Era vistoso, pero arruinó la equilibrada jugabilidad añadiendo cierto grado de aleatoriedad. Por suerte, en la mayoría de versiones domésticas se podía desactivar.

El último juego en llegar a los salones fue llamado *Super Puzzle Bobble* e introdujo pompas gigantes y un nuevo modo en el que dos jugadores podían hacer equipo en lugar de competir entre ellos. El juego se lanzó en 1999, y desde entonces, se han realizado un montón de versiones para distintas plataformas. De hecho, es difícil pensar en un sistema que no tenga una versión del juego. ¡Y eso son solo las versiones oficiales! Si tenemos en cuenta las incontables copias y clones (incluyendo los mega-populares *Bubble Safari* y *Bubble Witch Saga*) entonces te das cuenta de la habilidad del pequeño "roba-tiempo" de Taito para estar en todas partes. El desarrollador nipón puede ser culpable de agotar su concepto a lo largo de los años, pero su continuada popularidad demuestra que es auténtica materia prima jugable con un atractivo atemporal, indistintamente del nombre. ★





» [Arcade] En *Super Puzzle Bobble*, dos jugadores podían superar los niveles cooperando.

TERRY FORD

Descubrimos cómo afrontó el artista gráfico de Game Boy las conversiones de Puzzle Bobble 2 and 3.

¿Cómo lograste el trabajo de realizar estas conversiones?
Había hecho trabajos regulares con contrato para Probe Entertainment durante varios años, principalmente trabajando en conversiones gráficas de juegos arcade a consolas y portátiles, así que cuando Probe empezó a trabajar en la conversión de *Puzzle Bobble 2* me ofrecieron el trabajo. Había trabajado antes con el productor y el programador, así que tenía buena relación con el equipo.

¿Qué técnicas utilizaste para intentar compensar la pantalla monocroma de Game Boy?
Desde el principio nos dimos cuenta que no podíamos replicar los colores de la pompa con la escala de 4 grises de Game Boy, incluso con mezclas/tramas. Dado que el jugador tiene que identificar las pompas adyacentes rápido, decidimos añadir símbolos para reemplazar los colores.



Intentamos hacer cada "color" tan distintivo visualmente como fuera posible. Hubo un pequeño tira y afloja con los diseños, pero se quedaron decididos muy al principio del desarrollo del segundo juego, y usamos los mismos en el tercero.

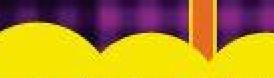
¿Utilizaste como fuente la versión coin-op original del juego?
Nos proporcionaron todo el arte del arcade original, así fui capaz de diseñar las versiones de Game Boy a partir de los gráficos originales. Y como trabajo de forma remota, Probe me proporcionó una cinta de vídeo con gameplay, para que viera cómo iban las animaciones.

¿Recuerdas cuánto tiempo trabajaste en el juego?
Probablemente fueron de dos a tres meses para la conversión gráfica. Ese era el periodo de tiempo típico para una conversión a portátil. Y como nos facilitaron el arte original, la tarea fue principalmente técnica – editar el número de frames de animación y escalado, reducción de color y limpieza del resto de arte.

¿Cómo de contento quedaste con el juego acabado? ¿Te sorprende que la serie siga viva?
Quedé altamente satisfecho con las conversiones. Creo que acertamos al mantener intactas la jugabilidad y las sensaciones del juego, a pesar de los inevitables sacrificios que tuvimos que hacer el apartado gráfico. No me sorprende que el juego siga apareciendo en nuevas plataformas. Es un clásico del diseño – sencillo al empezar a jugar, adictivo y se adapta muy, muy bien a un hardware de gama baja, tal y como pudimos demostrar con las versiones de Game Boy.

PUZZLE BOBBLE HISTORIA

Un vistazo general a los juegos Puzzle Bobble lanzados en coin-op, consola y ordenador







PUZZLE BOBBLE

AKA: Bust-a-Move **AÑO:** 1994

■ El clásico arcade original que tenía casi todo puesto en su sitio (y bien). Lo único que faltaba era el modo versus CPU para mejorar el juego individual.

PUZZLE BOBBLE 2

AKA: Bust-a-Move 2, Bust-a-Move Again año: 1995

■ La secuela recreativa te dejaba jugar contra la CPU y contaba con más niveles, pompas especiales y diversos niveles de dificultad.

PUZZLE BOBBLE 2X

AKA: Bust-a-Move 2X **AÑO:** 1995

■ Una leve actualización que contaba con una intro navideña y nuevos niveles. Algunas versiones domésticas incluían también un editor de niveles.

PUZZLE BOBBLE 3

AKA: Bust-a-Move 3 **AÑO:** 1996

■ Las pompas estaban enganchadas ahora a "nodos" de modo que podías rebotar las pompas contra el techo. Y ya ofrecía más de 500 niveles...

PUZZLE BOBBLE 3DX

AKA: Bust-a-Move 3DX, Bust-a-Move '99 **AÑO:** 1997

■ Algunas versiones domésticas del tercer juego fueron levemente mejoradas, con modos extra como el infinito 'Win Contest'.

PUZZLE BOBBLE 4

AKA: Bust-a-Move 4 **AÑO:** 1997

■ Poleas de pombas pulleys y las reacciones en cadena fueron los principales añadidos. La recreativa fue portada a varios sistemas incluyendo Dreamcast.

SUPER PUZZLE BOBBLE

AKA: Super Bust-a-Move **AÑO:** 1999

■ El quinto y último *Puzzle Bobble* lanzado en los arcades, traía bajo el brazo un montón de nuevos elementos, pero no todos igual de satisfactorios...



PUZZLE BOBBLE MINI

AKA: Bust-a-Move Pocket **AÑO:** 1999

■ El tercer juego de la serie se lanzó en el hardware de Neo Geo, esta vez en la portátil Pocket Color. Basado principalmente en *Puzzle Bobble 2*.

PUZZLE BOBBLE MILLENNIUM

AKA: Bust-a-Move Millennium año: 2000

■ Una entrega exclusiva de Game Boy Color. Similar a la versión de Puzzle Bobble 4 de GBC pero con un modo historia ampliado.





SUPER PUZZLE BOBBLE

AKA: Super Bust-a-Move año: 2000

■ No una conversión del arcade homónimo de 1999, sino una vuelta a las mecánicas originales para PC, Game Boy Advance y PlayStation 2.



PUZZLE BOBBLE POCKET

AKA: Bust-a-Move Deluxe, Bust-a-Move Ghost **AÑO:** 2005

■ Una versión para PSP con muchos modos... y muchos nadie los había pedido. Funcionó bien con la pantalla panorámica de la portátil.



ULTRA PUZZLE BOBBLE

AKA: Ultra Bust-a-Move **AÑO:** 2004

■ Una actualización diseñada específicamente para Xbox con soporte para el juego online competitivo. Los gráficos fueron más llamativos que nunca.



SUPER PUZZLE BOBBLE ALL-STARS

AKA: Super Bust-a-Move All-Stars, Bust-a-Move 3000 **AÑO:** 2003

■ Una versión de *Super Puzzle Bobble* para GameCube, con el único añadido real: un modo para cuatro jugadores simultáneos.





SUPER PUZZLE BOBBLE 2

AKA: Super Bust-a-Move 2 **AÑO:** 2002

■ Un segundo juego para PlayStation 2 que era muy similar al primero. Regresaron las reacciones en cadena y también se añadió un editor de niveles.

PUZZLE BOBBLE DS

AKA: N/A **aÑO:** 2005

■ El primer *Puzzle Bobble* lanzado para Nintendo DS, pero solamente en Japón. Ambas pantallas se utilizaron de forma inteligente en el modo versus.

HIPPATTE! PUZZLE BOBBLE

AKA: Bust-a-Move DS **AÑO:** 2005

■ El segundo juego de DS se lanzó internacionalmente. Esta vez se usaba el stylus para tirar de la cuerda del tirachinas para lanzar las pompas.

BUST-A-MOVE BASH!

AKA: Bust-a-Move **AÑO:** 2007

■ Una versión mediocre para Nintendo Wii. El control con el Wiimote fue el principal atractivo de venta, pero ni por asomo era lo suficientemente preciso.



SPACE PUZZLE BOBBLE

AKA: Space Bust-a-Move, Puzzle Bobble Galaxy **AÑO:** 2008

■ El tercer juego para DS contaba con muchos modos y una agradable presentación. También multijugador (incluyendo online).

PUZZLE BOBBLE UNIVERSE

AKA: Bust-a-Move Universe, Puzzle Bobble 3D **AÑO:** 2011

■ Lanzamiento inevitable para Nintendo 3DS. Otro título regulero que apenas hizo uso del efecto 3D y carecía de modos multijugador.



PUZZLE BOBBLE LIVE!

AKA: Bust-a-Move Live! **AÑO:** 2009

■ Una versión simplificada para Xbox 360, lanzada como Xbox Arcade. Competitivo online incluido, de ahí el título.







PUZZLE BOBBLE PLUS!

AKA: Bust-a-Move Plus! **AÑO:** 2009

■ El segundo de Wii se lanzó como título de WiiWare. No contó ni con algunos modos ni con ciertas funciones – y casi que fue mejor para él.

Top 25 Juegos Master System

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

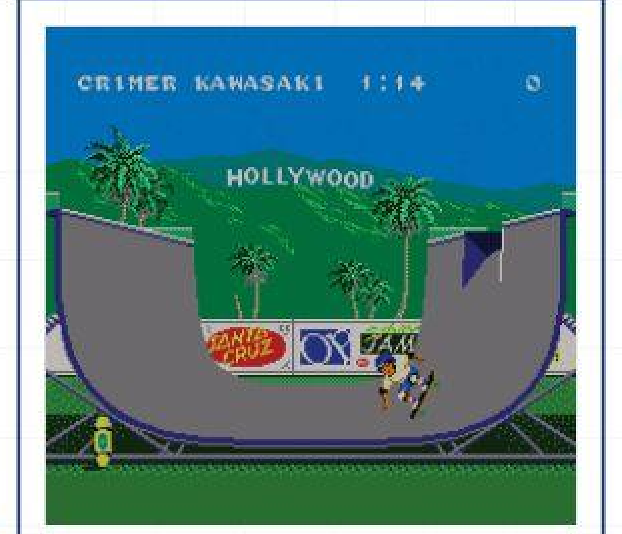
Los lectores de la edición inglesa de Retro Gamer eligieron sus juegos favoritos de la consola de 8-bit de Sega. Nick Thorpe recopiló los votos y nos invita a recordar el maravilloso legado de la Master System.

Operation Wolf

■ **DESARROLLADOR:** TAITO
■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** SHOOTER DE PISTOLA

25 **La pistola** Light Phaser de Master System recibió juegos estupendos a lo largo de los años, y entre todos ellos destacó esta estupenda conversión del *Operation Wolf* de Taito. Este port despliega todas las fases de la recreativa e incluso permite a los jugadores lanzar granadas a través del segundo pad de la consola. De hecho, era tan bueno que se incluyó dentro del bundle Master System II Plus para el mercado europeo en sustitución de *Safari Hunt*, el cartucho incluido en los anteriores packs.





California Games

■ **DESARROLLADOR:** SEGA
■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** DEPORTES

24 **Pese a disponer** de un amplio catálogo de recreativas que versionar, Sega fue bastante activa a la hora de adquirir licencias procedentes de otros sistemas. Las seis pruebas del popular juego de Epyx (expertos a la hora de agrupar diversos eventos deportivos en un sólo título) fueron estupendamente adaptadas a Master System, explotando al máximo la colorida paleta de colores de la consola de 8-bit. Hubo una secuela, pero no estaba a la altura del original.

Bubble Bobble

■ **DESARROLLADOR:** TAITO
■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS

23 **Taito fue una** de las pocas third parties de renombre que desarrolló directamente para Master System, en lugar de licenciar sus creaciones a Sega para evitar las iras de Nintendo (como hacía la mayoría). Y no lo hicieron de cualquier manera: sus conversiones eran fantásticas. Esta incorpora diversas mejoras, como nuevos ítems y niveles (en total alcanzan la cifra de 200). Salvo por las ligeras ralentizaciones y algo de flicker, es una conversión sorprendententemente buena. En Japón se le bautizó como *Final Bubble Bobble*.



Master Of Darkness

■ **DESARROLLADOR:** SIMS ■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** ACCIÓN

22 **A menudo somos** testigos de cómo aquellos que crecieron con la NES etiquetan a muchos juegos de MS como las versiones "marca blanca" de sus juegos favoritos de la infancia. Aunque la mayoría de las veces esa definición es injusta, es difícil no catalogar a *Master of Darkness* como un clon de *Castlevania* - aunque uno bastante bueno. Es un plataformas en el que tu misión es matar a Drácula, te enfrentas a todo tipo de enemigos sobrenaturales e incluso las escaleras son idénticas a las del clásico de Konami. Pese a sus evidentes semejanzas con las andanzas de los Belmont, este lanzamiento exclusivo de los territorios PAL sigue siendo uno de los cartuchos más recomendables del catálogo de Master System.

Encarnando a un investigador paranormal llamado Ferdinand Social recorreremos el Londres victoriano tras la pista de una serie de asesinatos, atribuidos a Jack el Destripador. Dado que a las víctimas les han extraído hasta la última gota de sangre, el Dr. Social (el nombre es espectacular, en eso estaremos todo de acuerdo) sospecha que detrás de los crímenes no está Jack (aunque se nos presente en el juego como el primer jefazo) sino que son obra de vampiros. *Master Of Darkness* es un plataformas muy sólido, con unos gráficos estupendos y un amplio repertorio de enemigos de ultratumba entre los que se encuentran fantasmas, zombies y murciélagos XXL. El cartucho despliega momentos memorables – jamás olvidaremos la aparición de las figuras de cera poseídas o aquella "torre del reloj", repleta de péndulos y enganajes (sí, hasta en eso fusila a *Castlevania*). Puestos a copiar, mejor hacerlo de los mejores.



"¿Es un plagio de *Castlevania*? Sí. Pero se juega estupendamente y es un desafío bastante notable para la mayoría de jugadores."
learnedrobb

"Jamás olvidaremos la aparición de las figura de cera poseidas"

Master Of Darkness nos brindó algunos momentos memorables

Golvellius: Valley Of Doom

■ **DESARROLLADOR:** COMPILE
■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** ACTION-RPG

21 **A primera vista,** los jugadores que no estén familiarizados con *Golvellius* pensarán que es un simple clon de *Zelda*, pero meterían la pata. La aventura de Compile despliega distintos modos de juego – en exteriores presenta un desarrollo similar al del clásico de de NES, mientras que en las mazmorras ofrece una mecánica plataforma (con cámara lateral) y combates con un forzado scroll vertical (más propio de un shooter). Ambos casos coronados por enormes sprites encarnando a los jefazos. Dicha variedad ayuda a mantener el interés a lo largo de una aventura muy recomendable para los fans del género. Una muestra más de que los genios de Compile eran capaces de bordar todo lo que tocaban, aunque su fama se debiera a los matamarcianos.

Choplifter

■ **DESARROLLADOR:** SEGA
■ **AÑO:** 1986 ■ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

20 **El clásico de** Dan Gorlin fue uno de los primeros juegos en aparecer en Master System, y uno de los más impresionantes de aquella hornada inicial. Desplegaba un montón de sprites a gran velocidad, y el emblemático scroll parallax como guinda del pastel. Curiosamente, la versión Master System de *Choplifter* es en realidad la conversión de una conversión: está basado en la coin-op de Sega, que era a su vez una versión mejorada del juego original para ordenadores del sello Brøderbund. Esto dió como resultado escenarios extra y la mecánica de puntuación de la recreativa, añadiéndole una mayor profundidad y variedad visual respecto al juego de Gorlin.

“Sin duda es la mejor versión del clásico, gracias sus geniales gráficos y unos niveles más variados.”
The Laird



Secret Commando

■ **DESARROLLADOR:** SEGA ■ **AÑO:** 1986 ■ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

19 **Los americanos lo** conocieron bajo el título de *Rambo: First Blood Part II* y los japoneses como *Ashura*, pero al mercado europeo no se le ocultó la verdadera inspiración de este cartucho: el *Commando* de Capcom. Al igual que en las andanzas de Super Joe, tu objetivo es sobrevivir al constante acoso de la infantería enemiga, mientras revientas las fortalezas que aguardan al final de cada fase. Es más lento que *Commando* y los disparos parecen naranjas pero, al igual que sucedía con *Ikari Warriors* y sus secuelas, es tremendamente divertido cuando se juega con un amigo.

Asterix

■ **DESARROLLADOR:** SEGA ■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS

18 **Para una consola** que se nutría, principalmente, de plataformas y gozaba de una incontestable popularidad en Europa a principios de los 90, un plataformas con licencia *Asterix* prometía ser el lanzamiento perfecto. Los romanos han hecho prisionero a Panoramix y sin su poción mágica los galos están indefensos frente a las tropas de Julio. La trama era simple, pero la mecánica era fantástica. Lo que hizo destacar a este cartucho entre otros plataformas para MS es que podías jugar como Asterix u Obelix. El primero contaba a su favor con su pequeño tamaño y las pociones, mientras que el segundo desplega su mítica fuerza. Los niveles tenían dos rutas, cada una cortada a medida de cada personaje. Era como tener dos juegos en uno.





Ninja Gaiden

■ **DESARROLLADOR:** SIMS ■ **AÑO:** 1992 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS

17 **Cuando se habla** de entregas olvidadas en franquicias clásicas, la versión Master System de *Ninja Gaiden* siempre sale a la luz. Licenciado por Tecmo pero desarrollado por SIMS, por entonces una subsidiaria de Sega, es una aventura completamente nueva que conserva muchos elementos de los juegos de NES, añadiendo algunos de su cosecha. Aunque el excelente apartado audiovisual merece una mención, lo que hizo realmente grande a esta versión es su excelente control. Ryu Hayabusa siempre ha sido un tío ágil, pero aquí lo demostró con creces. Uno acaba sintiéndose como un auténtico ninja, mientras sortea situaciones a priori imposibles, sin dejar de laminar enemigos con estilo. Muy superior al *Ninja Gaiden* de GG, como dejamos patente en la página 53.

“Difícil, pero gratificante gracias a su control. Adoro la música de la primera fase.”
SMD



“De crío me decepcionó que no fuera como la recreativa, pero acabé disfrutándolo más que con otros juegos de 8-bit similares”
BellyFullOfHell

Enduro Racer

■ **DESARROLLADOR:** SEGA ■ **AÑO:** 1987 ■ **GÉNERO:** CONDUCCIÓN

16. **Sega y sus** distribuidores eran conscientes de que el precio era importante para muchos consumidores, acostumbrados a las cassettes y los discos que alimentaban los ordenadores de la época. Por ello lanzaron una gama de juegos a precios más asequibles. Las económicas Sega Card no duraron demasiado en el mercado, pero gozaron de notable popularidad en Reino Unido, con Mastertronic comercializando títulos por apenas 9,99£ (27,45). Tras cotejar los votos de los lectores, es evidente que más de uno se rindió a los encantos de *Enduro Racer* por su precio.

Cusiosamente, MS no recibió un port directo de la recreativa del mismo nombre, si no una suerte de *Excitebike* isométrico. Era bastante divertido, gracias a la variedad de las pistas y el sistema de mejoras – realmente uno llegaba a notar la diferencia a la hora de usar un motor más potente o una suspensión mejorada. Otra anécdota: El *Enduro Racer* de la japonesa Mark III utilizaba un cartucho de mayor capacidad que el occidental, lo que se tradujo en un mayor número de fases, escenarios más variados y una mejor presentación. Por no hablar de la música FM, que nos escamotearon en todas las MS occidentales.

Double Dragon

■ **DESARROLLADOR:** SEGA
■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** BEAT'EM-UP



15 **El mítico brawler de Technos** llegó a MS vía Sega. Una fiel conversión, con todos los enemigos y las armas de la recreativa... Pero lo mejor de todo es que incorporaba el modo para dos jugadores del que carecía la entrega NES.

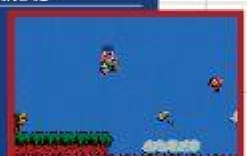
The Ninja

■ **DESARROLLADOR:** SEGA
■ **AÑO:** 1986 ■ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

14 **Esta version mejorada** de *Ninja Princess* fue otro lanzamiento de la serie “barata”. Su mecánica era correosa, y conseguir los cinco pergaminos necesarios para acabar el juego no era sencillo, pero los lectores ingleses de RG siguen adorando *The Ninja*.

Wonder Boy

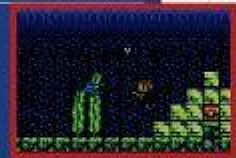
■ **DESARROLLADOR:** WESTONE
■ **AÑO:** 1987 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS



13 **El primer *Wonder Boy*** no era tan complejo como las posteriores entregas de la serie, pero por eso mismo nos encanta – es una carrera trepidante hasta la meta de cada fase. Posiblemente es la mejor conversión doméstica de la recreativa original.

Alex Kidd In Shinobi World

■ **DESARROLLADOR:** SEGA
■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS



12 **Diseñado en origen como una parodia titulada** *Shinobi Kid*, Sega incorporó a su mascota para explotar su popularidad. Un gran juego, que añadíA más plataformas a la fórmula *Shinobi* y más acción a los *Alex Kidd*, con lo que contentaron a todo el mundo.

R-Type

■ **DESARROLLADOR:** COMPILE
■ **AÑO:** 1988 ■ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP



11 ***R-Type* gozó de fantásticas conversiones, y una de las mejores fue sin duda la de** MS, teniendo en cuenta las limitaciones del hardware. Hay algo de parpadeo, pero incorporaba un nivel secreto y exclusivo. Compile versionando a Irem. Ahí es nada.



“Realmente difícil. Sólo llegué a acabármelo una o dos veces, pero los escenarios eran una delicia” Down By Law

“por aquel entonces era la mejor versión doméstica”

Out Run hizo un gran trabajo a la hora de emular la recreativa de AM#2

Out Run

■ DESARR: SEGA ■ AÑO: 1987 ■ GÉNERO: CONDUCCIÓN

10 **La Master System** siempre pasó grandes dificultades a la hora de adaptar las mejores recreativas de Sega (lo del scaling en casa sonaba a ciencia ficción). Sin embargo, la conversión MS de *Out Run* era un port deliciosamente jugable de la mítica coin-op del Testarossa, en el que no se renunció a los 15 escenarios de la coin-op y las tres inolvidables melodías creadas por Hiroshi Kawaguchi (aunque una vez más, los japoneses salieron ganando con el módulo FM de la Mark III, que mejoraba enormemente la BSO) .

Aunque MS disfrutó de conversiones recreativas más logradas, *Out Run* alcanza el top 10 por el impacto que causó en su época – por aquel entonces era la mejor versión doméstica. En comparación con las mediocres adaptaciones a ordenador, el colorido y la suavidad de la versión Master llegaba a hacer creíble la publicidad de Sega, en la que se nos ofrecía "los recreativos en casa".

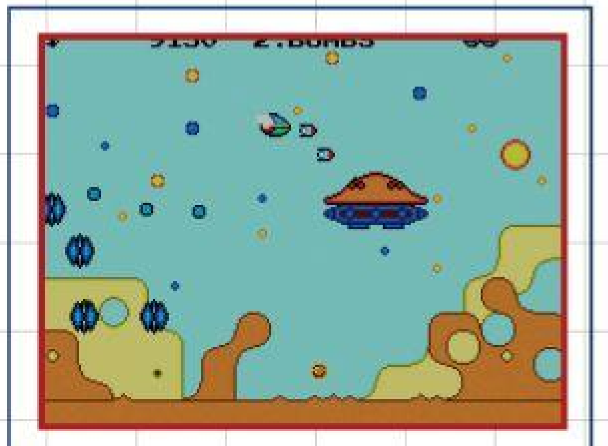
Wonder Boy In Monster Land



■ DESARROLLADOR: SEGA ■ AÑO: 1988 ■ GÉNERO: PLATAFORMAS

8 **La segunda recreativa** de *Wonder Boy* estaba a eones de las simplistas plataformas de su predecesor. Mantenía los escenarios lineales, pero incorporó dinero, tiendas, optimización de armamento y armaduras, e incluso gente con la que conversar. También encerraba un montón de secretos por descubrir, incluyendo puertas ocultas. La fusión de elementos RPG con el arcade plataformesco causó furor entre los jugadores de la época, marcando la senda a seguir por las siguientes entregas. La conversión a Master System mantuvo el tipo respecto a la coin-op gracias a sus estupendos gráficos y la misma mecánica. Era un juego fantástico, que mantiene hoy en día todo su encanto. Un cartucho a reivindicar.





Fantasy Zone

■ DESARROLLADOR: SEGA ■ AÑO: 1986
■ GÉNERO: SHOOT-'EM-UP

9 **Este "alucinado" primo** de *Defender* fue uno de los primeros ejemplos de lo que vino a llamarse cute-'em-up, y llegó a Master System en una excelente conversión. Aunque tuvo que renunciar a los fondos en beneficio de mostrar enormes jefazos en pantalla, por lo demás fue una recreación bastante fiel de la máquina original, destacando por su brillante colorido y sus surrealistas enemigos. El audio también era grandioso, acercándose mucho a las tonadillas de la recreativa. En cuanto a su mecánica, era tan sencilla como adictiva: un shooter de scroll horizontal en el que teníamos que liquidar todo lo que salía en pantalla para poder llegar a enfrentarnos al jefe de cada nivel. Los enemigos derrotados dejaban tras de sí monedas que canjeábamos por mejoras. Parecía infantilón pero era realmente correoso.



“Diferente a la versión MD pero aún así rebosante de encanto – Incluso disfruté más con esta versión” Black Ridge

Castle Of Illusion Starring Mickey Mouse

■ DESARROLLADOR: SEGA ■ AÑO: 1990 ■ GÉNERO: PLATAFORMAS

7 **A principios de** los 90, comprar un plataformas con sello Disney era una garantía de calidad. Capcom nos brindó lanzamientos colosales para NES, mientras Sega hacía felices a sus parroquianos con títulos como *Castle Of Illusion*. Mickey al rescate de Minnie, secuestrada por la bruja Mizrabel.

Pese a que Master System se dirigió a un mercado más infantil tras el lanzamiento de Mega Drive, la versión 8-bit es notablemente más difícil que su hermana de 16-bit. Tampoco era una dificultad artificial, ya que el diseño de los niveles era puñetero pero justo. No era tan deslumbrante como el de MD, pero te duraba mucho más – y cuando uno solo podía comprar dos cartuchos al año, aquello era decisivo.

Sonic The Hedgehog SEGA
CARTRIDGE INPUT
RESET
PAUSE
SEGA MASTER SYSTEM/Power Base





Phantasy Star

DESARROLLADOR: SEGA **AÑO:** 1987 **GÉNERO:** RPG

6 **La búsqueda de** venganza de Alis Landale contra el rey Lassic nos brindó uno de los RPG más grandiosos de todos los tiempos, y uno de los que más influenció al género en consolas. Los 4-megabit del cartucho permitieron incluir una gran variedad visual y una aventura realmente épica para su época. La suave animación de sus mazmorras en 1ª persona nos impresionó, y encima dejaba grabar partida. Pero esa tecnología hizo de él un lanzamiento caro, lo que explica que no alcance el Top 5 entre los lectores.

Shinobi

DESARR: SEGA **AÑO:** 1988 **GÉNERO:** RUN-AND-GUN

5 **La primera de** las aventuras de Joe Musashi recibió un excelente port a Master System, que incluía todos los niveles de la recreativa y además algunas mejoras exclusivas para la versión doméstica. Joe ahora podía encajar múltiples impactos antes de morir y no estaba obligado a rescatar a todos los críos – estos simplemente eran la única forma de acceder a nuevas armas, recuperar salud y acceder a las fases de bonus. Estas diferencias hacen de *Shinobi* la mejor conversión recreativa para Master System según los lectores – y nosotros no vamos a discutirlo.





Psycho Fox

DESARR: VIC TOKAI **AÑO:** 1989 **GÉNERO** PLATAFORMAS

4 **En los días** previos a *Sonic*, los plataformas trepidantes eran una rareza, pero *Psycho Fox* fue uno de ellos. Tomando como base la mecánica del plataformas de NES *Kid Kool*, estaba protagonizado por un zorro capaz de transformarse en diversas criaturas – un hipopótamo de gran pegada, un mono saltarín y un veloz tigre. Un diseño impecable y un estupendo control garantizaron el éxito del juego, que a su vez inspiraría a *Magical Hat Adventure / DecapAttack*.

Sonic The Hedgehog

DESARROLLADOR: ANCIENT **AÑO:** 1991 **GÉNERO:** PLATAFORMAS

3 **Aunque Sonic nació** para demostrar las cualidades de MD, Sega no iba a privar a sus clientes de la 8-bit de la oportunidad de conocer a su nueva mascota. Pero con el Sonic Team ocupado en la portentosa versión de 16-bit, Sega no encontró en casa los recursos necesarios para desarrollar el juego, asi que recurrió a Ancient, un nuevo estudio cofundado por el genial compositor Yuzo Koshiro. Conscientes de que una conversión directa del plataformas de MD era imposible, el equipo optó por una adaptación bastante libre que perdía algo de velocidad y los loops, pero que se mantuvo fiel al espíritu del original.

De hecho, no faltan las voces que opinan que la versión Master de *Sonic The Hedgehog* es mejor, como juego, que su hermana de 16-bit. Puede que perdiera por el camino algunos de los detalles más espectaculares de MD, pero el Sonic de MS desplegaba niveles completamente exclusivos con un diseño mucho más variado, que incluía un nivel con el scroll forzado, otro completamente vertical y un genuíno laberinto que no estaban presentes en MD. Y aunque conservó de la icónica BSO de Masato Nakamura el tema central y la melodía de Green Hill Zone, la nueva música compuesta por Koshiro era igualmente memorable.

Este juego marcó la tónica de los últimos lanzamientos para MS, que se desmarcaron por completo de los títulos para MD. También cumplió un doble papel – sería el último título comercializado para Master System en Norteamérica, pero en Europa reemplazaría a *Alex Kidd In Miracle World* como juego incluído en la memoria de la MS II, lo que ayudó a extender la vida comercial de la consola, cautivando a miles de nuevos propietarios de la 8-bit. De cualquier forma, tanto si lo experimentaste como el canto del cisne para tu Master o como el juego que te introdujo a su catálogo, es un excelente plataformas que se ha ganado su derecho a estar en el podio.

"Muchos opinan que, como juego, es mejor que el de MD"

El Sonic de Master System desplegaba un diseño de niveles mucho más variado





> "El juego bundle perfecto. Tenía carácter, variedad y montón de rejugabilidad"
> ivortheinjun

Alex Kidd In Miracle World

■ **DESARROLLADOR:** SEGA ■ **AÑO:** 1986 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS

2 **Sabíamos que si** Sonic alcanzaba los primeros puestos de este top, la anterior mascota de Sega no andaría lejos. A pesar de protagonizar cinco cartuchos en MS, el debut de Alex Kidd ha aguantado perfectamente el paso del tiempo. No sólo es la mejor entrega de la saga, sino además uno de juegos más notables del catálogo de la 8-bit. *Alex Kidd In Miracle World* le debe mucho a Nintendo – el juego se inspira en el popular *Super Mario Bros*. Los bloques destruibles demuestran la influencia del fontanero. Sin embargo, la habilidad de Alex para romper los bloque a puñetazos, en lugar de con la cabeza, es solo la primera de sus diferencias.

Mientras que Nintendo facturó un plataformas bastante simple, Sega incorporó a su juego con un montón de detalles para aportar variedad a la mecánica. Las monedas de Mario tenían como único fin proporcionar vidas extra, pero Alex podía gastar el dinero en tiendas repartidas a lo largo del juego. Incluso podía acumular ítems para utilizarlos a su antojo más adelante, algo que acabaría estando presente en los posteriores aventuras de Mario. Alex además podía conducir vehículos, como una moto o una lancha. Las batallas de Piedra-Papel-Tijera parecen fuera de lugar, pero para muchos fans son parte del encanto del juego.

Sega no cosechó con Alex Kidd el éxito del que gozó Nintendo con Mario, pero es fácil entender por qué el juego ha llegado tan alto a la lista – venía de serie en todas las Master System II de EE.UU. y muchas de las europeas, lo que disparó su popularidad. Los jugadores regresaban, de tanto en tanto, al juego que venía incluido en la memoria de sus consolas, y eran recompensados con un plataformas tan largo como desafiante, que a la larga acababa siendo más divertido que muchas de las novedades que salían para la venerable Master.





> "debut que aguanta el paso del tiempo"

El primer Alex Kidd sigue siendo nuestro favorito

> "Me lo compré cuando tenía ocho años porque la carátula era increíble...¡y no paré de jugar durante un año!"
> Lorfarius

Wonder Boy III: The Dragon's Trap

DESARROLLADOR: WESTONE **AÑO:** 1989 **GÉNERO:** PLATAFORMAS

1

Si de algo puede presumir Master System es de sus juegos de plataformas – el género predomina claramente en este top, asi que solo un plataformas de excepcional calidad podría encumbrar esta lista. *Mean Machine* le otorgó un 95% y dijo de él que era "uno de los mejores juegos de su género en cualquier consola". No podemos sino dar la razón a la mítica, y añorada, revista de Julian Rignall: *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* es colosal.

El juego arranca en el último nivel de *Wonder Boy In Monster Land*, donde tenemos de nuevo la oportunidad de combatir al jefe final de aquel juego – pero esta vez, la victoria encierra una desagradable sorpresa. Nuestro héroe recibe una maldición que le transforma en un lagarto. Tras lograr escapar del castillo, comienza una nueva aventura que tiene como objetivo volver a recuperar su forma humana. La gracia radica en que, al igual que su predecesor, *Wonder Boy III* no se divide en fases, sino que transcurre en un único y vasto mundo en el que todo está conectado.

Nuestro héroe abandonará sus escamas para transformarse en otros animales, tras verse las caras con más dragones, adoptando la forma de un pequeño ratón capaz de trepar por las paredes, un león o un águila (siempre sin abandonar la espada). Estas transformaciones te permiten visitar nuevos lugares y acceder a áreas hasta innacesibles de sitios que ya habias visitado. El juego logra transmitir la sensación de vivir una gran aventura en la que podemos encontrar secretos en los lugares más insospechados.

Su estructura a lo *Metroid* es genial, pero no es lo único que hizo grande a *Wonder Boy III*. El control es impecable, los gráficos son soberbios y el temido parpadeo se mantiene al mínimo. La banda sonora despliega unas melodías soberbias e induso es compatible con el módulo de FM, a pesar de que, como ya hemos dicho, Sega prescindió del chip de sonido Yamaha YM2413 en las Master occidentales. Aunque hoy en día es posible adquirir adaptadores para MD que lo incorporan, y con los que podremos redescubrir, en mucho cartuchos occidentales, las maravillosas músicas que nos robaron en su día.

The Dragon's Trap es un cartucho soberbio, un modelo a seguir por otros juegos que llegarían muchos años más tarde. Los nuevos jugadores se veían inmersos, a toda velocidad, en la acción gracias a la inspirada introducción del juego, mientras que los veteranos contaban con nuevas habilidades con las que disfrutar. Resulta revelador descubrir que *Symphony Of The Night*, la cúspide de la saga *Castlevania*, comparte rasgos de su diseño con *The Dragon's Trap*. Por ello, y además de ser elegido por los lectores de la Retro Gamer Inglesa como su juego favorito de MS, queda patente que, por su diseño, este cartucho es una obra excepcional, al margen de la plataforma para la que fue creado.

Retro Gamer
LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

5 razones de peso

Una aventura épica, que requiere múltiples noches de juego y apuntar un montón de passwords para llegar al final.

Cada una de las transformaciones dan la impresión de ser únicas, cambiando tu manera de jugar.

Es un gran ejemplo del poderío gráfico de Master System, con un vibrante colorido y escenarios repletos de detalle.

La música de Shinichi Sakamoto es fantastica, sobre todo si tienes la suerte de poder escucharla con el FM.

Empezar desde el final del anterior juego es una absoluta genialidad que años más tarde sería imitada por otros.





DUNGEONS & DRAGONS

Los fans han tenido que aguantar todo tipo de mofas antes de que ser friki fuese cool. Han acusado a los juegos de todo tipo de perrerías satánicas. Pero nada ha podido con Dungeons & Dragons, que va por su quinta edición y todavía sigue manteniendo el trono de Rey del Rol que él mismo inventó. Repasamos su existencia en las pantallas.

Fue en 1974. Gary Gygax y Dave Arneson publicaron en la hoy difunta TSR un juego distinto, claramente inspirado por Tolkien. *Dragones y Mazmorras, Dungeons & Dragons*, llámalo como quieras. El juego se encargó de traer un elemento fantástico y ligero a los muy sesudos wargames y juegos de tablero de la época, sin renunciar a su complejidad ni a sus reglas. Los ordenadores venían muy bien para aliviar el manejo de reglas, las tiradas de dados y tener al día el equipamiento de nuestros personajes. Labores tan tediosas como intrínsecas a los juegos de rol. Por eso no resulta extraño que siempre haya habido cierta correlación entre los fanáticos de la informática y los del rol, hasta el punto de en 1975 aparecieron los primeros productos computerizados sin licencia. Nombres como *pedit5*, *dnd* o *Dungeon* aparecieron en los primitivos sistemas PLATO y PDP-10, programados por entregados universitarios a la causa de Gygax. El primero fue *pedit5*, que Rusty Rutherford programó en sólo un mes, y que tiene el honor de ser el primer juego de rol para ordenador de la historia.

A principios de los 80, era fácil ver lo que estaba por venir: títulos como *Akalabeth*, *Ultima* o *Wizardry* servían como sorbitos al jugador sediento de rol, pero el mundo estaba listo para algo más. Algo ▶



Dungeons & Dragons: Terminos

TIRADA DE SALVACIÓN

■ Tiradas de dados contra determinadas estadísticas para determinar si eluden la trampa, les afecta un hechizo y todas esas cosas que pueden acabar con tu personaje.

CLASE DE ARMADURA

■ En las primeras ediciones de *D&D* era mejor cuanto más baja, y desde que lo lleva Wizards funciona a la inversa. Tu CA indica lo difícil que es que te den un golpe al tirar el dado.

D20

■ Y D4, D6, D8, D10, D12, D100... La posesión más preciada del rolero: sus dados de múltiples caras, que deciden el curso de cada acción según las reglas establecidas

CARACTERÍSTICAS

■ Algo que estamos perdiendo en los juegos de rol de ordenador: las características más allá de "Fuerza", "Destreza" y "Magia". Jugar con un tipo de Inteligencia 1 puede ser divertido.

DOTES

■ A partir de la 3ª Edición, el juego incluyó habilidades especiales para todas sus clases de personaje, iniciando su proceso de simbiosis con los videojuegos

EDICIONES

■ Ojo, no hablamos de meras reimpresiones. Cada edición ha supuesto cambios fundamentales en las reglas y un montón de manuales asociados para jugarlas.

COMPETENCIAS

■ Encontrarse un arma mágica superchachi no significa que sepas usarla. Cada clase de personaje dispone de ciertas competencias, que mejoran con el tiempo.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

■ Los numeritos que te dan por matar enemigos o completar misiones para subir de nivel y mejorar. Hoy día ya es parte del lenguaje del videojuego.

que no fueron los primeros títulos con licencia oficial de Mattel, unos *D&D* para Intellivision más simples que un chupete y que cogían el nombre del juego de rol, pero no sus reglas. Todavía habría que esperar hasta mediados de los 80 para que, más de 10 años después desde su creación, TSR anunciase al fin que estaba dispuesta a recibir ofertas para llevar *D&D* a los videojuegos de forma digna.

SSI, que ya se había hecho con cierto renombre en su doble vertiente de editora y desarrolladora de títulos de estrategia y adaptaciones de wargames, llevaba un tiempo tonteando con el rol con sus series *Phantasie* y *Questron*, y mostró su interés en la licencia. Y fue gracias a su relación con un incipiente estudio de Las Vegas llamado Westwood -gracias a una demo suya que no tenía nada que ver con el tema- que SSI se llevó el encargo, pese a que tuvo que competir con editoras mucho más grandes.

"Por entonces sólo éramos un puñado de gente en Westwood", recuerda Louis Castle, cofundador de Westwood Studios y actual director de Castle Production Services, "seis o siete personas. La demo, incluyendo los gráficos y las herramientas, la había hecho yo entera. Acababa de terminar de trabajar con algunos juegos de Epyx y había empezado a desarrollar un juego propio, *The Mars Saga*, que terminaríamos vendiendo a EA. Al diseñar el juego, quería mostrar una vista 3D del interior de las bases marcianas. Y había un juego, *Wizardry*, de Sir-Tech, al que la gente se refería con cariño como el *D&D* para ordenador. No tenía la licencia, pero recogía el espíritu del juego de mesa. Estaba enganchado a sus laberintos en 3D y a otro juego de Macintosh llamado *Maze Wars*. Quería algo así en mi juego".



» [Intellivision] *Advanced Dungeons & Dragons* de Intellivision fue el primer juego para sistemas domésticos de *D&D*, allá por 1982.

Al desarrollar en Commodore 64, Castle tuvo que enfrentarse al reto técnico que presentaba su procesador 6502 de apenas 1 Mhz, sin potencia para procesar renderizados 3D.

Encontró una solución en los mapas de Karnaugh, una técnica de los años 50 para expresar álgebra booleana en rejillas bidimensionales.

"Cogí la idea de los mapas de Karnaugh de mis cursos de diseño digital, para reducir el renderizado del espacio tridimensional de forma directa con oclusión mínima", explica Castle, "algo que me permitía el dibujado rapidísimo de un laberinto 3D en el espacio para gráficos del C64".

"Estoy bastante seguro de que nadie lo había hecho antes y tengo la certeza total de que se usó mucho desde entonces. Tuve que meter ciertas imprecisiones en el mapeado de caracteres y la apertura de la cámara para que las cosas se alineasen correctamente en los límites de caracteres. Todo esto era una firma digital propia, así que durante años pude ver en qué juegos los desarrolladores resolvían el



» [PC] Un *D&D* poco puro, gracias a sus elementos de rolazo consolero. *The Genie's Curse* fue tan entretenido como polémico entre los fans acérrimos del juego de rol de lápiz y dados.

Los cinco esenciales

Con una media de casi un título al año desde que TSR sacase el primer juego, elegimos los cinco imprescindibles.



CHAMPIONS OF KRYNN

■ 1990 ■ Varios

Ni fue el primero ni el mejor técnicamente de los *Gold Box* de SSI, pero *COK* se esforzó mucho en pulir las imprefecciones de sus predecesores. *COK*, era el primero de una trinidad *Dragonlance*, que descubrió a muchos jugadores el mundo de Krynn y donde nuestros personajes podían importarse a los siguientes juegos: *Death Knights of Krynn* y *Dark Queen of Krynn*.



EYE OF THE BEHOLDER

■ 1990 ■ Varios

Coge todo lo que *Dungeon Master* hizo bien, mejora la interfaz y los gráficos, añade las reglas de *D&D* sin modificar, laberintos, puzles y combates en tiempo real... Y tendrás un juego que cautivó a gente a la que *Reinos Olvidados* le sonaba a canción de Héroes del Silencio. Sí, la secuela es mejor, pero el impacto del primero es indiscutible. En Youtube hay videos de la versión para Lynx que nunca vio la luz, por cierto.



DARK SUN: SHATTERED LANDS

■ 1993 ■ PC

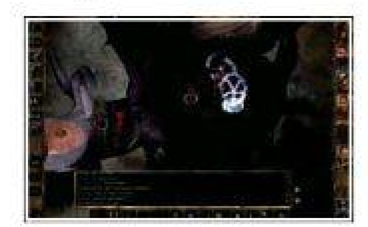
Nuevo motor para nuevo entorno: Athas, el páramo madmaxiano de *D&D*. *Dark Sun* es el universo más cafre de todas las ambientaciones *D&D*, y *Shattered Lands* sorprendió a todos poniendo más énfasis en la aventura del protagonista que en un combate un poco pocho. Tenía un estilo muy criticado por ser demasiado rebonico para la dureza de *Dark Sun*, pero enganchaba igual.



PLANESCAPE: TORMENT

■ 1999 ■ PC

Planescape: Torment sigue siendo el ejemplo perfecto de la capacidad narrativa de los videojuegos: un casting de personajes insuperable, temáticas sin miedo a los adolescentes y cerca de 800.000 palabras de guión convierten a esta aventura en lo más parecido a una partida de rol de verdad, con un buen Master, además. Queremos y no queremos una *Enhanced Edition*.

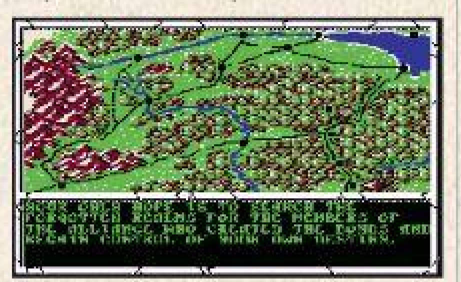


BALDUR'S GATE II

■ 2001 ■ PC

El apogeo de los títulos del motor Infinity y, para muchos foreros, el mejor juego de rol de todos los tiempo. *BGII* ofrecía horas y horas de aventuras, distintas opciones para cada clase, y una historia épica en un vibrante mundo fantástico que rezumaba contenido tanto dentro como fuera de la ciudad de Amn. Con casi 15 años a sus espaldas, el resto de juegos de rol actuales aspiran a seguir sus pasos algún día.

» [PC] *Dungeons & Dragons: Chronicles Of Mystara* recopila los dos arcades de Capcom: *D&D* contra el barrio.



» [C64] *Curse Of The Azure Bonds* ya merece la pena sólo porque sale Alias, el mejor personaje de los *Reinos*.

problema por su cuenta, y en cuáles estoy seguro de que habían hecho ingeniería inversa de mi solución".

Westwood Associates mostró el motor 3D en desarrollo a Chuck Kroegel, de SSI, en un intento de venderles su juego de Marte. Kroegel, sin embargo, vio el enorme potencial en el trabajo de Castle y a su vez empleó la demo para presentar a TSR el armazón de lo que se convertirían en los legendarios juegos Gold Box.

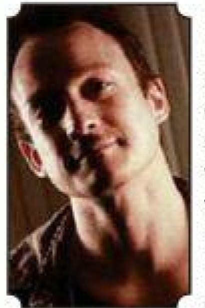
"El problema es que lo que Chuck quería mostrar de verdad era un motor completo con su propio set de herramientas", rememora Castle. "Todavía no tenían el proyecto, así que nos pusimos a trabajar en hacer una pequeña parte de los juegos que usarían esa tecnología y herramientas. Me tiré buena parte de un mes metiéndome semanas de trabajo de más de 80 horas, inmerso en el proyecto de crear una mazmorra entera, con sus atributos, su mapa y unos sprites de monstruos bastante crudos. También monté el primer set de herramientas que permitía editar rápidamente una mazmorra y situar a los monstruos".

La paliza que se dio Castle y la presentación de Kroegel tuvieron una bonita recompensa. SSI superó a EA o Mediagenic, que no presentaron más que diapositivas de sus juegos AAA de la época, mientras que la editora de Kroegel mostró un software en funcionamiento que anticipaba cómo se verían los juegos en los sistemas domésticos, así como un equipo de trabajo que no sólo estaban ya trabajando en el asunto, sino que lo hacían con una enorme pasión por *D&D*. Y TSR no tuvo dudas.

"Al final fueron los de SSI los que se encargaron de lo más difícil", cuenta Castle, "con una presentación completa de su estudio, implicación con la franquicia y unas ideas de diseño realmente elegantes sobre cómo conservar los detalles de *D&D* en un videojuego. Me hace muy feliz ser parte de la solución que consiguió el acuerdo. Chuck dijo tiempo después que fue un momento decisivo para SSI, porque se iban a convertir en la empresa de *D&D*".

Chris Avellone

El maestro del rol habla del pasado y futuro de D&D



***Dungeons & Dragons* ya tiene 40 años. ¿Por qué crees que se ha mantenido vigente tanto tiempo?**

Buena pregunta. Parece que *D&D* es el subidón nostálgico definitivo, que enlaca con la juventud de la mayor parte de los jugadores y desarrolladores que conoczco. Es como si siempre hubiese habido un lugar en el pasado donde todos jugaban a *D&D* con sus amigos en la mesa del salón, y lo recuerdan con cariño. O los que todavía juegan. Contaban con la influencia de Tolkien y con el hecho de que la franquicia siempre ha hecho diana con sus productos. Y luego vino Dragonlance, que lo reventó todo en cuanto a ambientación y novelas. Todo ayudó a la hora de mantener la popularidad y crear nuevas generaciones de fans.

¿Cuál es tu elemento favorito?

La idea de que es un juego de imaginación con reglas. Me parece correcto. Puede que sea una respuesta elevada, pero es lo que me fulminó cuando escuché hablar del concepto: podía contar una historia fantástica, emprender una gran aventura, pero había reglas y una estructura a ese devenir por mazmorras que suponían un reto aún mayor.

En cuanto a elementos específicos, lo mejor que ofrece es la oportunidad de interpretar un papel sin ser castigado por ello (depende del Dungeon Master), conseguir botín (es genial tener nuevos objetos mágicos, da igual cómo los adquieras) y nuevos hechizos (suelo jugar con un mago porque adoro *Mazirian el Mago*, de Jack Vance), y mejorar a mi personaje con el tiempo.

¿Cuál es tu juego *D&D* favorito de los que has trabajado?

Son dos: *Planescape: Torment*, porque su ambientación me permitía hacer lo que me diese la gana, por su propia naturaleza -incluso ir en contra de las reglas-, y *Icewind Dale 2* (Targos, para ser exactos), porque nos lo pudimos pasar bien con él. Cuando *Icewind Dale 2* todos teníamos miedo de perder el trabajo si no lo sacábamos (Interplay estaba mal de pasta), pero nos pusimos las pilas e intentamos hacer el juego más divertido posible dentro de los límites de la licencia y, ya si tal, salvar nuestros empleos haciéndolo (no fue así, aunque conseguirmos que la empresa durase un tiempo).

¿Qué clase y alineamiento es Chris Avellone?

Legal Neutral. Bardo: 7/ Mago: 3. Uno que a menudo no duerme lo bastante para memorizar sus hechizos y tampoco toca ningún instrumento, así que soy básicamente inservible para cualquier grupo de aventureros.

» [PLATO] El primer juego inspirado en *D&D* fue este *dnd*.



> "Chuck quería enseñar un motor terminado con sus propias herramientas"
>
> Louis Castle, sobre cómo se hizo el motor para enseñar a TSR



» [PC] *Dragons Of Flame* llevó la acción de *Heroes Of The Lance* más allá de… De lo que consideramos un buen juego.

El primer *Gold Box Dungeons and Dragons*, *Pool Of Radiance*, fue un éxito instantáneo. "*Pool Of Radiance* va a cambiar todo lo que sabemos sobre los juegos de rol", escribieron en *Computer & Video Games* en su número de octubre de 1988. Con razón.

Pool Of Radiance y sus sucesores condensaban un número de mecánicas de base que operaban de maravilla en conjunto. La pantalla principal tenía una ventanita con la vista en primera persona del mapeado 3D, una lista de los personajes jugadores y sus principales atributos (como los puntos de golpe) ocupaba otra porción superior, y una ventana de estado se mostraba en la parte de abajo, donde aparecían los mensajes del juego, las alertas y las opciones de menú. Los encuentros cambiaban a una imagen con más detalle (incluso animada, en ocasiones), donde aparecían el PNJ, el monstruo o el lugar, antes de que la interfaz de usuario pasase a modo de batallla.

No es sólo un juego legendario entre los fans, sino un momento crucial para el videojuego que influiría en tantos desarrolladores futuros. Como Chris Avellone, que ha metido mano en algunos de los mejores y más grandes rolazos de los últimos 20 años, incluyendo unos cuántos títulos de *D&D*. "*Pool Of Radiance* fue el primer título que jugué de *D&D*", nos cuenta, "y me moría de ganas porque al fin podría ser jugador y no Dungeon Master. Me sorprendió lo fiel que era a las reglas y cómo Phlan daba esa gran sensación de que estabas retomando la ciudad paso a paso. Recuerdo el pánico que me dio encontrar al Espectro, doble pánico por esa fidelidad: tuve que cargar partida muchas veces.".

Ahora que ya contaban con una marca de juegos bien recibidos, y con TSR muy contenta con el rumbo que SSI había tomado, el equipo de desarrollo decidió llevar los juegos de *D&D* a un mundo nuevo: sobre la espalda de los dragones de Krynn en el título más polémico de la serie, *DragonStrike*. SSI sacó al mercado un juego tan innovador como inédito, un protosimulador de vuelo en 3D en el que los jugadores portaban la Dragonlance mientras peleaban por el futuro de Krynn desde sus alturas. Un juego, en suma, que espantó a tantos jugadores como enganchó a otros sin remedio. Y que su diseñador principal recuerda con cariño.

"Si he de elegir mi favorito de los *D&D*, sería *DragonStrike*", confiesa Castle. "Tenía muchas ganas de trabajar en un simulador de vuelo, así que Westwood presentó la idea a SSI de hacer un simulador de dragones. Fue muy divertido crear en ensamblador la tecnología de fractales 3D. También me encargué del diseño, la historia, y parte de los gráficos. Lo más emocionante de hacer *DragonStrike* fue que la historia de Westwood se convirtió en parte del canon de *Dragonlance*. Casi todos eramos muy fans de los libros de Margaret Weis y Tracy Hickman, así que era un gran honor meter nuestro juego en su universo".

La franquicia de *D&D* también tiene el honor de ser la primera en presentar un MMORPG con gráficos, allá por 1991. El primer *Neverwinter Nights*, hecho también con el motor *Gold Box*, era una exclusiva de America Online que se convirtió en el título más popular de su servicio. Con picos de 500 jugadores simultáneos en su momento de mayor éxito a principios de los 90, el título marcó el camino para la aparición más adelante de *Ultima Online*, *World Of Warcraft* y, claro está, *Dungeons And Dragons Online*.

El buen hacer de SSI con la licencia también dio pie a que TSR concediese

> "Pool Of Radiance va a cambiar todo lo que sabemos sobre los juegos de rol"
>
> Reseña publicada en su día en *Computer & Video Games*



» [Amiga] O lo amas o lo odias, la mezcla de géneros de *DragonStrike* no admite término medio.



» [Amiga] El primer *D&D* de perspectiva lateral fue *Heroes Of The Lance*, adaptación de la primera novela.

Cronografia Selecta

1974 — DUNGEONS & DRAGONS
■ TSR publica la primera edición del juego de rol de mesa de Gygax y Arneson.

1975 — DND
■ Justo un año después de nacer *D&D*, aparece el primer videojuego "basado en" y "bautizado como". No es oficial.

1976

1977

1978

1979 — DUNGEON MASTER'S DEFINITIVA
■ Aparece la primera *Guía del Dungeon Master*. Escrita, cómo no, por Gary Gygax.

DUNGEON
■ Don Daglow lanza la primera versión de su pseudo *D&D*. Los primeros juegos sólo permitían un PJ, pero Daglow terminaría implementando un grupo entero.

1980

1981

1982 — AD&D: CLOUDY MOUNTAIN
■ Mattel, la primera en licenciar la franquicia, lanza un videojuego que poco tenía de *Advanced Dungeons and Dragons* más allá del nombre.

1983

a Westwood el permiso para desarrollar *Eye Of The Beholder* en 1991. Que no sólo es uno de los mejores juegos de *D&D*, sino que sirvió para demostrar que las reglas del papel podían funcionar en tiempo real. Aunque *Heroes Of The Lance* o *Dragons Of Flame* mostraban los personajes, hechizos y demás elementos de los libros en juegos de acción en tiempo real, no seguían las reglas de los manuales. *Eye Of The Beholder* llevó el género a nuevas cotas -o simas, dado que transcurre en los subterráneos de Aguas Profundas- con sus puzles, sus personajes familiares de los Reinos (y muchos de sus monstruos), todo siguiendo al dedillo las reglas de la Segunda Edición de *AD&D*.

Hasta ahora los jugadores habían visto como la franquicia desembarcaba en todo tipo de consolas y ordenadores con juegos de rol isométricos o en primera persona, simuladores de combate táctico y hasta un sim de dragones voladores. No había género a salvo de los tentáculos de *D&D*. También tuvo su ración de juegos de estrategia, como era de esperar por parte de SSI, como el estupendo *War Of The Lance*. Otro bastante celebrado fue *Stronghold*, un sim de gestión de reinos de Stormfront Studios con sabor a *D&D*, que se convirtió en la alternativa *fantasy* a cosas como *Sim City*. O *Fantasy Empires*, de Silicon Knights, que combinaba estrategia por turnos con combates en tiempo real; y *Birthright: The Gorgon's Alliance* de Sierra, que añadía tiempo real a ▶

¿QUE HACE GRANDE A UN JUEGO DE DUNGEONS & DRAGONS?

MAZMORRA
■ En cualquiera de sus variantes: una torre maldita, un frondoso laberinto, las alcantarillas de Aguas Profundas... Si tiene bichos, vale.

CAMEOS
■ Las apariciones estelares de las *celebrities* mazmorreras aportan un plus de nobleza a los juegos. No digamos ya zurrar a Drizzt Do'Urden...

OBJETOS MÁGICOS
■ ...Para robarle a Muerte Helada y a Centella, y añadir más emoción a tu vida que las típicas flechitas +1.

BICHOS
■ Ay, los *Compendios de Monstruos*, ese dejarse pasta en archivadores de todo tipo de engendros: ¿osos-lechuza? ¿Bestias desplazantes?

MAGIA
■ *D&D* sin magia sería como la tortilla sin cebolla: a algunos degenerados les gustaría mucho, pero faltaría ese algo sobrenatural que hasta *Juego de Tronos* luce.

» [Mega CD] Además visitar los ordenadores, *Eye Of The Beholder* tuvo ports a SNES, GBA y Mega CD.

1984 · 1985 · 1986 · 1987 · 1988 · 1989 · 1990 · 1991 · 1992 · 1993

POOL OF RADIANCE (1988)
■ SSI lanza el primero de sus títulos *Gold Box*, entre el aplauso del público, el éxito comercial y premios a cascoporro. Durante años SSI fue ROL.

AD&D: 2ND EDITION (1989)
■ Por un lado, la necesidad de un lavado de cara público. Por otro, un cambio total de reglas. La *2E* (la 2.5, sobre todo) sigue siendo la más popular entre los veteranos.

EYE OF THE BEHOLDER (1990)
■ Destinado a una audiencia mayor que los fans hardcore de *D&D*, el brillante RPG de Westwood Associates causó furor entre los ordenadores de la época.

NEVERWINTER NIGHTS (1991)
■ El primer *D&D* online y el primer MMORPG con sprites. Este juego de los Stormfront Studios de Don Daglow vivió durante seis años en la plataforma AOL.

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER (1992)
■ El último *Gold Box* nos ofreció tremendas mejoras a nivel gráfico y el primer romance entre NPCs.

DARK SUN: SHATTERED LANDS (1993)
■ SSI abandona por primera vez la marca *Gold Box*, justo a tiempo para embarcarse en el violentísimo mundo de *Dark Sun*.



¿SABIAS QUE...?

1 Los cristofrikis de los 80 acusaron al juego de rol de: satanismo, perversiones sexuales, canibalismo, enfermedades psiquiátricas, suicidios adolescentes y... Vamos, lo de cada *GTA*, pero preInternet. ¡Los juegos de rol son El Mal!

2 Don Daglow empezó con proyectos amateur sin licencia antes de que le cogieran para iniciar la edad de oro de los videojuegos oficiales de *D&D*.

3 TSR publicó novelas que seguían de cerca las tramas y eventos de los primeros *Gold Box*. ¿La mejor? *El Tatuaje Azul*, de Jeff Grub, que inspiró *Curse of the Azure Bonds*.

4 Westwood reutilizaría la tecnología de compresión con la que consiguió que *DragonStrike* cupiese en un único disqueteo para que los vídeos a pantalla completa de *Command & Conquer* tirasen en los lectores CD-ROM 1X.

5 Gran parte de los empleados de Westwood Associates sirvieron como modelos para los retratos de personaje de *Eye Of The Beholder*.

6 Antes de la polémica gay de BioWare en *DA:I*, ya teníamos a los desarrolladores del *Temple of Elemental Evil*, donde ya había matrimonio gay. Como en *Fallout 2*. Como que lo hicieron los mismos tipos.

7 *Pool Of Radiance*, *Baldur's Gate* y *Icewind Dale* existen como módulos jugables de *Neverwinter Nights 2*. En general, hay todo lo que puedas imaginar en *NW2*.

8 Dave Gross, uno de los encargados de crear nuevo contenido para el *Baldurs Gate: Enhanced Edition* de Overhaul Games, era uno de los nueve novelistas de *D&D* a los que Wizards Of The Coast obligaba a firmar con el pseudónimo colectivo T. H. Lain.



» [Amiga] *Hillsfar* mezclaba sin complejos acción consolera con el rol habitual de los *Gold Box*. Incluso salió en NES.

▶ unas extrañas aventuras en pseudo 3D. Incluso intentaron subirse al carro de los juegos de estrategia en tiempo real que fueron sinónimo de los 90, a los *Command & Conquer* y *Warcraft: Orcs & Humans*. En 1996, para ser exactos, con *Blood & Magic*, bastante majo para los fieles a la franquicia original, cuyo punto negro es que era lentísimo incluso entonces. El otro RTS es más cercano, el *Dragonshard* de 2005 que necesitaría un camión de sal y especias para saber a algo.



» [Amiga] Si un editor de personajes no te deja crear mujeres enanas barbudas, no lo queremos.

Pero nos adelantamos demasiado. Los melocotonazos de *D&D* tuvieron su momento: los 90, cuando SSI decidió jubilar el motor Gold Box tras 13 juegos con *Treasures Of The Savage Frontier*. Sí, reaparecería por última vez en *Spelljammer: Pirates Of Realmspace* y era parte integral de aquel kit de haz-tu-propio-juego que era *Unlimited Adventures*, pero SSI lo jubiló con el nuevo motor en los dos *Dark Sun*.

El nuevo motor apareció en 1993 con unos cuantos bugs y unos gráficos por debajo del resto de competidores. Tampoco encajaban bien en el inmisericorde mundo de *Dark Sun* y, claro, no tuvieron ni una parte del éxito de los *Gold Box*. Estábamos a un año del lanzamiento de PlayStation y en pleno dominio de lo nintensega. Y en PC había algo llamado *Doom*. Ni *Al-Qadim: The Genie's Curse* levantó los ánimos: una gran historia a lo Mil y Una Noches

1994 · 1995 · 1996 · 1997 · 1998 · 1999 · 2000 · 2001 · 2002 · 2003

1997 — WIZARDS OF THE COAST COMPRA TSR
■ Y le salió barata: 25 millones de dólares de la época... ¿Cuánto son en sobres de *Magic: The Gathering*, más o menos?

1998 — BALDUR'S GATE
■ BioWare rescató los *Reinos Olvidados* tras seis años sin títulos y reactivó la ilusión por la espada y brujería en todo el planeta. No sólo de *D&D*, sino de todo el género, hasta entonces minoritario.

2000 — 3ª EDICIÓN
■ WotC decide dejar su impronta en la serie con una tercera edición que dejó a los veteranos en shock. La editorial, eso sí, hizo un gran movimiento: liberó el sistema de reglas.

2001 — POR: RUINS OF MYTH DRANNOR
■ Como arrastrar por el fango el nombre de *Pool Of Radiance*, Oppa Ubisoft-Style. Tenía bichos que hasta devoraban el sistema operativo al desinstalarlo.

2002 — NEVERWINTER NIGHTS
■ El primero de los *D&D* de Atari, con una BioWare inspiradísima al poner en manos de los jugadores las herramientas Aurora para crear módulos. Tiene una comunidad increíble.

(que era la intención del entorno de campañas) ocultaba un juego ligerito en reglas para el fan tradicional. Y fue una mala elección, porque *Al-Qadim* tampoco tuvo demasiado tirón entre los fans de los dados físicos.

El salto a las tres dimensiones parecía la única opción, con los dos *Ravenloft* de 1994 y 1995, pero no fueron suficientes para salvar a los juegos de rol de ordenador del olvido al que les conducía la década. La franquicia siguió escupiendo juegos de todo tipo bajo diferentes editoras y desarrolladoras. Aparte de los juegos de estrategia mencionados antes, también había una buena pila de mediocridades y medianías, como *DeathKeep*, *Iron And Blood* y *Descent To Undermountain*, que sufrió una fecha de lanzamiento demasiado apresurada.

Salvamos de la quema a dos títulos tan improbables como sorprendentes: *Tower Of Doom* y *Shadow Over Mystara*, la mezcla que buscaba Capcom entre arcade de tollinas y rolazo ligerito desde *The King of Dragons*, ahora con licencia y muchísimos elementos de la misma estupendamente integrados.

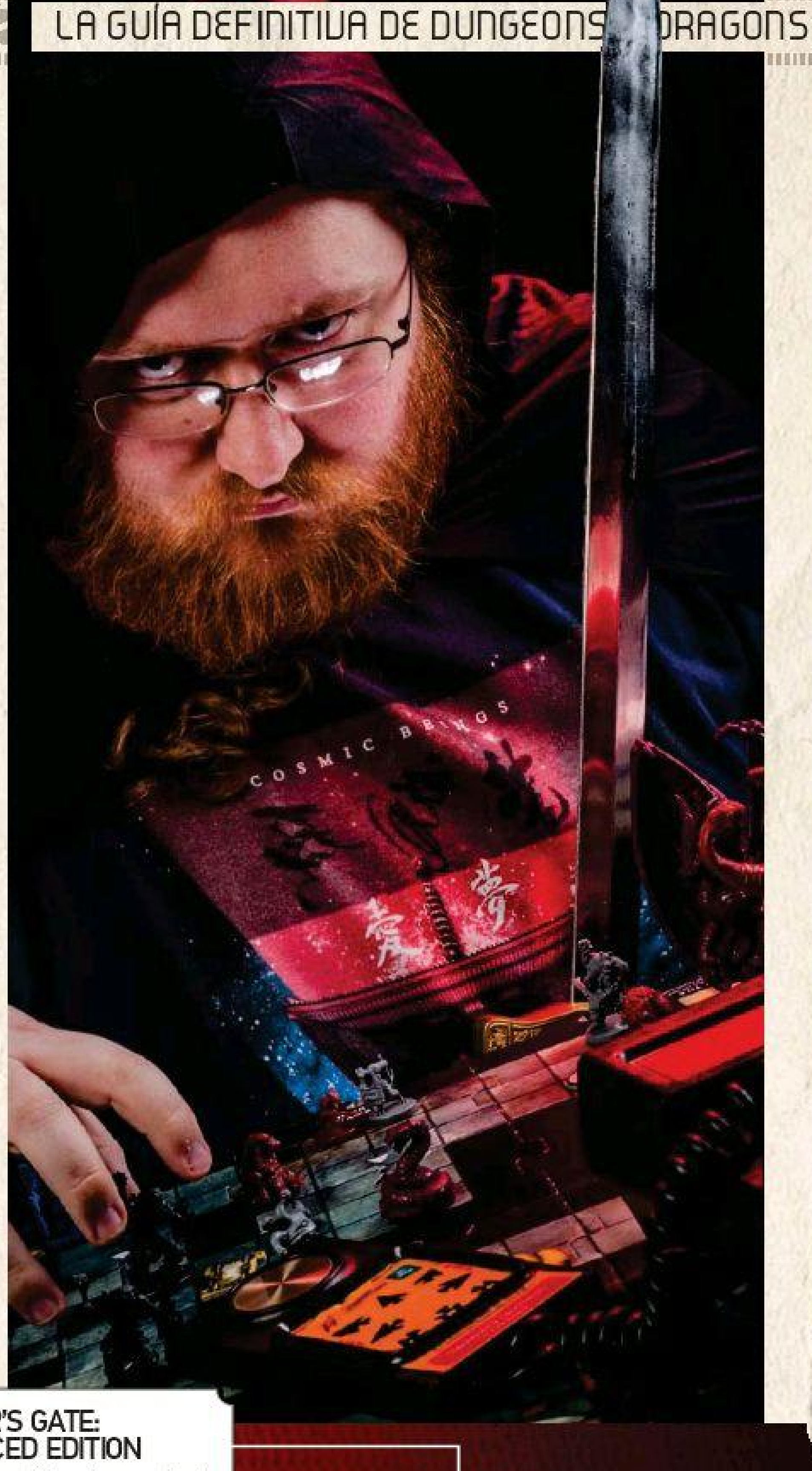
El declive inexorable se detuvo por completo en noviembre de 1998, con un juego de BioWare que reventaría el género del rol tradicional: *Baldur's Gate*. Al igual que los *Gold Box*, *Baldur's Gate* también era un afortunado accidente, un juego creado aprovechando con sabiduría el motor de otro.

"*Battleground Infinity* iba sobre Ragnarok, sobre el apocalipsis de los dioses nórdicos", explica Trent Oster, cofundador de Beamdog, y que participó en el desarrollo de *Baldur's Gate* y *Neverwinter Nights*, y que ahora se encarga de las *Enhanced Editions* de aquellos títulos. "Montamos una demo a medias que mostraba los rasgos esenciales del motor, y nuestro productor de Interplay en *Shattered Steel*, Feargus Urquhart se enteró de esa demo y nos pidió verla. Fue él quien sugirió lo de meterle la licencia *D&D*, y como todos en BioWare éramos fans absolutos del juego por aquella época, el equipo se tiró de cabeza a por la oportunidad".

Y así es como lo que iba a ser un juego de estrategia en tiempo real llamado *Battleground Infinity* se quedó por el camino, no sin antes cederle su ADN en forma de Infinity Engine a *Baldur's Gate* y su portentosa secuela, así como a *Planescape: Torment* y a los dos *Icewind Dale*. Hacia años que no se veía un juego de semejante ▶

» [PC] El primer y árido *Pool Of Radiance*, con el que SSI estrenó su serie *Gold Box* en 1988.

» [Amiga] *Shadow Sorcerer* (*Dragonlance*) fue bien recibido gracias a su estupenda acción en tiempo real.



2004 · 2005 · 2006 · 2007 · 2008 · 2009 · 2010 · 2011 · 2012 · 2012 · 2014

DUNGEONS AND DRAGONS ONLINE (2006)
■ Turbine llevó las reglas de la 3.5E a rivalizar con *World of Warcraft*. ¿Podía? Sí por juego, que era brillante, no porque es imposible ir de frente contra Blizzard. Ahora es un buen F2P.

DUNGEONS & DRAGONS TACTICS (2007)
■ El único juego *D&D* para PSP lo hizo Atari, con una interfaz deleznable.

BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION (2012)
■ Beamdog arregló bugs, le puso colorete a la interfaz y -polémica- añadió nuevos nuevos PNJ, áreas adicionales y modos inéditos al veterano *Baldur's Gate*.

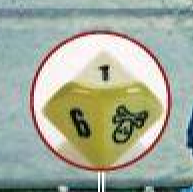
ICEWIND DALE: ENHANCED EDITION (2014)
■ El reptamazmorras surgido a la sombra del éxito de *Baldur's Gate* ha corrido la misma suerte que su padrino: una versión remozada para móviles y ordenadores actuales.

Universos por Explorar: Los muchos mundos de Dragones & Mazmorras

Repasamos los más icónicos entornos de campaña del decano de los juegos de rol...



CIFRA DE LOS DADOS = JUEGOS LANZADOS EN CADA UNIVERSO

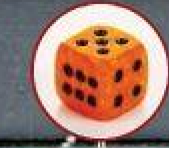


SPELLJAMMER

■ "¡Dragones y Mazmorras... en el espaaaacio!". Antes de *Planescape*, TSR tuvo la idea de unir sus universos explorando el cosmos. SSI le dedicó un juego en 1992.

AL QADIM

■ Los *Reinos Olvidados* tenían vecinos con aromas orientales de *Las Mil y Una Noches*. Sólo se ha adaptado una vez a videojuego, y casi todo su potencial sigue intacto.



MYSTARA

■ El antepasado de los Reinos, un entorno fantástico-medieval nacido en 1980 y que ha dado para todo tipo de videojuegos, incluyendo los improbables arcades de yoyas de Capcom.





RAVENLOFT

■ *D&D* lanzó en 1990 su propia interpretación del horror gótico. El resultado, tres videojuegos ambientados más allá de la puesta de sol del rol fantástico.

BIRTHRIGHT

■ Gobernar naciones con puño de hierro en Aebrynis es tu derecho de nacimiento, que para algo desciendes de los dioses. Y dio para un juego de estrategia de Sierra en 1997.

PLANESCAPE

■ Aunque fue concebido como nexo dimensional entre el resto de campañas, la riqueza de este universo dio para uno de los mejores -si no el mejor- juego basado en los dados de 20.

DARK SUN

■ Si Wizards of the Coast tiene que resucitar algún entorno de campaña, que sea éste: un universo tan letal que los jugadores de lápiz y papel partían con varios PJ de nivel avanzado.

HOLLOW WORLD

■ Otro de 1990, que nos proponía explorar las profundidades de Mystara. ¿Su único juego? El exclusivo de Megadrive *Warriors Of The Eternal Sun*.

DRAGONLANCE

■ Margaret Weis y Tracy Hickman novelaron una campaña que dio lugar a la trilogía *Crónicas de la Dragonlance*, un pastiche Tolkien que volvía locos a los críos de los 80.



GREYHAWK

■ Uno de los mundos más detallados e imaginativos de toda la franquicia, no en vano fue diseñado por el propio Gary Gygax como campaña del *D&D* original. Y de *AD&D*, con *El Templo del Mal Elemental*.



EBERRON

■ Uno de los más recientes entornos de campaña, nacido en 2003. La idea es darle un toque más steampunk al fantasy tradicional. La idea nació de un MMORPG frustrado (y ajeno a Wizards of the Coast).

REINOS OLVIDADOS

■ El más famoso y tolkienano de los universos roleros: los Reinos son el hogar de localidades jugables (y noveladas) como Aguas Profundas, Puerta de Baldur o el Valle del Viento Helado.





» [PC] *Dragonshard* es un gran ejemplo de qué es lo que pasa cuando le cambias el género a lo loco a *D&D*.

"Sospecho que veremos el regreso de series clásicas con la tecnología actual"

Chris Avellone, sobre el futuro de los juegos *D&D*

▶ calibre basado en *D&D*, pero el éxito de *Baldur's Gate* eclipsó incluso a sus predecesores de más renombre. Los juegos basados en el Infinity Engine vendieron millones de copias, llenaron vitrinas enteras de premios y, al igual que los *Gold Box* una década atrás, pusieron en manos de los neófitos todo el sabor de *D&D*. Su legado perdura hoy en los remakes *Enhanced Edition* de Beamdog y, en cierto modo, en el futuro *Pillars of Eternity* de Obsidian, fruto de un Kickstarter de éxito sin precedentes.

BioWare cambiaría de tercio con el salto de siglo, con su *Neverwinter Nights* de 2002. Un juego extraño, pero superventas igualmente. Lo que el público general no entendió, pero los roleros aplaudieron hasta quemarse las manos, es que la campaña de *Neverwinter Nights* era lo de menos: que lo increíble era su kit Aurora, capaz de permitir a grupos enteros de jugadores y directores de juego dar el salto a la vida virtual con un creador de aventuras incomparable. Para los que se quejaban de la débil campaña original, las dos expansiones *Shadows Of Undrentide* y *Hordes Of The Underdark* solventaron con brillantez el problema (y añadieron mejoras a Aurora). El juego, en conjunto, es otro hito en la historia tanto de *D&D* como de BioWare. Y dio algo de forma a los juegos que triunfan hoy, con su énfasis en la comunidad, sus características online y todos los atributos que hoy gobiernan en Steam.



» [PC] Don Daglow fue el responsable de *Stronghold*, un 'simulador de reinos' que tuvo buena acogida.

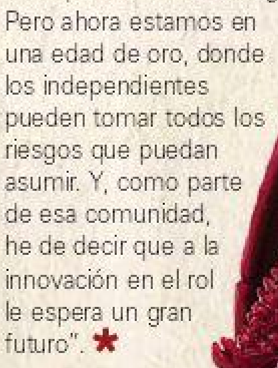
Mientras *Neverwinter Nights* triunfaba, Black Isle Studios sufriría un golpe terrible a manos de Interplay: el cierre. Pronto sus miembros más destacados formarían Obsidian Entertainment, que no tendrían problemas a la hora de embarcarse en *Neverwinter Nights 2*, el santo grial de los modders de *D&D*. Aurora fue sustituida por Electron, y su vocación de creador de aventuras perdura incluso hasta nuestros días, con miles de módulos y campañas de altísima calidad esperando al jugador en repositorios online. Incluyendo hasta remakes exhaustivos de los juegos más populares de este reportaje.

Sin embargo, *Neverwinter Nights 2* fue el fin de una era. Salvo las *Enhanced Editions* de Beamdog, no hemos visto ningún otro título en estos ocho años y medio. Tampoco ayudó mucho que *Pool of Radiance* y *El Templo del Mal Elemental* (el mayor tropiezo de Troika) tiraran por tierra la reputación de la franquicia -y consagraran de paso la carrera de BioWare alejada de las licencias: "no es *D&D*, es el estudio"-. ¿Qué nos queda? Dónde piensa ir un juego de rol con casi 40 años a sus espaldas, si hasta su editora actual, Wizards of the Coast, le vio tanto las orejas al lobo de *World of Warcraft* que sacó una Cuarta Edición en papel pensada casi exclusivamente pensada para atraer al fan de Azeroth. ¿Se ven sin sitio entre *Elder Scrolls*, *Dragon Age* y los MMORPG?



» [PC] Si no llega a ser por los parches de los fans, *The Temple of Elemental Evil* nunca habría sido un buen juego.

Oster tiene la impresión de que *D&D* aún no ha dicho su última palabra. "Todavía queda muchísimo hueco para la innovación", dice. "Creo que incluso sólo con la perspectiva isométrica todavía quedan infinidad de posibilidades de innovar. Los videojuegos siempre se han visto limitados por la capacidad de las máquinas que los ejecutan. Y, en los últimos años, muy restringidos en cuanto a ideas por los riesgos que los grandes editores estaban dispuestos a tomar: sólo querían innovación gráfica. Pero ahora estamos en una edad de oro, donde los independientes pueden tomar todos los riesgos que puedan asumir. Y, como parte de esa comunidad, he de decir que a la innovación en el rol le espera un gran futuro". ★



Trent Oster

El confundador de Beamdog responde



¿Por qué crees que los videojuegos basados en *D&D* han tenido tanto éxito?
En mi opinión, hay una conexión fundamental entre los videojuegos y *D&D*. Algunos de los primeros intentos de crear juegos de ordenador nacieron con el estilo *D&D*. Y *D&D* se disfruta tanto que crear una versión que puedas jugar más a menudo que la de lápiz y papel tiene lógica. La ambientación fantástica es genial y *D&D* implementa de forma sólida un sistema de reglas para permitirte aventurarte en ese entorno. Todo funciona.

¿Te costó mucho hacerte con los derechos para crear las *Infinity Engine Enhanced Editions*?
Me tiré un año entero negociando. Incluso con el acuerdo original todavía teníamos escollos por delante. En pocas palabras, nos costó mucho hacernos con los derechos de esos juegos y nos costó mucho convertirlos en la mejor versión posible. Aquí opinamos que los *Baldur's Gate* y *Icewind Dale* son algunos de los mejores juegos de *D&D* para cualquier plataforma, y hemos puesto todo de nuestra parte para compartir esa opinión con los fans, tanto los de antes como los de ahora.

¡Enhorabuena por el lanzamiento de *Icewind Dale:EE*! Ahora queremos saber si veremos en un futuro próximo *Icewind Dale 2* y *Planescape Torment*...
¡Gracias! Ha sido un trabajo duro, realizado por gente de verdad alucinante (muchos de ellos vienen de la comunidad modder de *Baldur's Gate*). De momento, estamos centrados en las actualizaciones de *Baldur's Gate II: Enhanced Edition*. Lo sacamos a la venta un poco antes de lo previsto y nos encontramos con que se nos colaron unos cuantos bugs. Estamos poniendo todo nuestro empeño en corregirlos [*NdT: acaban de sacar la versión 1.3*] y asegurarnos de que todo el mundo pueda pasarlo en grande con *Baldur's Gate II*. Después, nos dejaremos llevar, y a ver qué es lo que pasa.





Los Run'N-Gun. Todo el mundo los ama, ¿verdad? Commando fue uno de los primeros, mejores y más conocidos. Retro Gamer echa la vista atrás y resucita el mito del Capcom. ¡Avanza hasta la primera zona, soldado!

Definir un juego Run'N-Gun con la intención de descubrir los orígenes del género es un ejercicio de riesgo. Por ejemplo, coge el clásico *Bezerk*: corres, disparas, pero ¿lo considerarían todos un miembro de honor de este tipo de juegos? Puede que sí o puede que no, pero una creación que define de forma literal el sagrado género es *Senjou No Ookami*, que literalmente significa *Wolf Of The Battlefield* (y eso que no hay rastro de piel de cordero), aunque el juego fue rebautizado como *Commando* para el público occidental. Si todo esto fue para coincidir con la película del mismo nombre siempre ha sido una incógnita, y nunca será admitido por Capcom. Sin embargo, la coincidencia del nombre y la temática (hombre-contra-ejército) ciertamente no le hicieron ningún daño al juego, sobre todo si tenemos en cuenta el gran éxito que tuvo la película en el mercado de vídeo. Pero dejando nombres altenativos de lado (hablaremos más adelante de ello), *Commando* sigue siendo un título emblemático, que toma elementos de antecesores como *Front Line* y perfecciona los controles y la jugabilidad para crear un nuevo clásico.

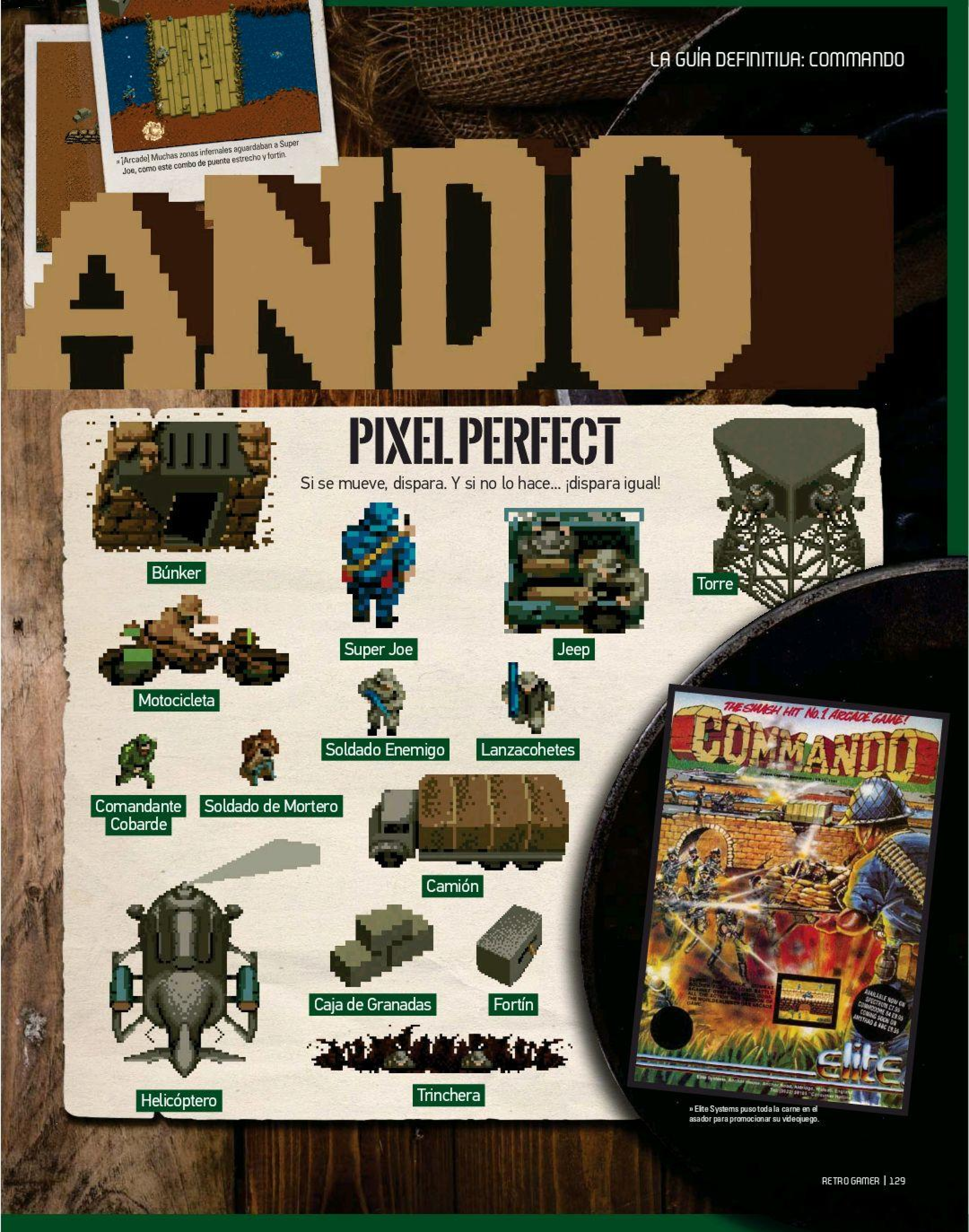
Aunque *Commando* comparte su nombre con una película de temática similar, y del mismo año, fueron sin duda otras producciones de hombre-contra-ejército anteriores como *Desaparecido en Combate* y la primera de *Rambo, Acorralado*, las que tuvieron mayor influencia cultural. *Commando* apareció en 1985 de la mano de Capsule Computers, más conocido como Capcom. Fue elaborado por el diseñador Tokuro Fujiwara, que ya había creado el simpático puzle *Pirate Ship Higemaru* en 1984 y el legendario *Ghosts'N Goblins* ese mismo año. La jugabilidad de *Commando* era tan simple como desesperante. Poniéndose en la piel de Super Joe, el jugador era depositado en pantalla por un impresionante helicóptero, con las palmeras sacudidas por el viento en el aterrizaje y despegue del mismo. Después tocaba surcar los escenarios con scroll vertical, con Super Joe enfrentándose a un auténtico ejército (a pie, en tanques, en motocicletas...) en una misión poco clara. Armado con una ametralladora (munición ilimitada, pero de corto alcance) y una bolsa llena de granadas, nuestro valiente comando avanzaba de un área a otra, rescatando al prisionero de guerra y disparando a todo lo que le fuera posible hasta completar los dos actos de servicio y ganarse un mínimo descanso.

> "La jugabilidad de Commando era tan simple como desesperante"

Los obstáculos incluían trincheras (normalmente con soldados dentro), fortines, torres de vigilancia y puentes; los enemigos disparaban balas, granadas y misiles a nuestro héroe solitario. El gameplay era frenético, constante y duro como una roca. *Commando* era tremendamente popular en los recreativos por su simplicidad y

» [Arcade] Asediando al enemigo en la pista de aterrizaje.

» [Arcade] Super Joe salta con valentía desde el helicóptero.



» [Arcade] Muchas zonas infernales aguardaban a Super Joe, como este combo de puente estrecho y fortín.

» Elite Systems puso toda la carne en el asador para promocionar su videojuego.

NIGEL ALDERTON

Te contamos cómo Elite fue capaz de comprimir el colorista y frenético arcade en los 48K de Spectrum.

¿Cómo llegaste a trabajar en esta conversión?
Había decidido que quería ser freelance. De alguna manera y casi de inmediato me puse en contacto con Steve Wilcox de Elite. Me ofreció este proyecto ya que estaban contratando gente para hacer las conversiones. También contrató a Keith Burkhill con el que trabajé en la versión Spectrum. En aquel momento se comentaba que Elite había apostado el futuro de la compañía en este juego y si no salía a la venta esa Navidad tendrían serios problemas.

¿Cuáles fueron los términos del contrato?
Creo que fue una cantidad de 10.000 libras por adelantado pero con una penalización de 1.000 libras por cada día que nos retrasáramos respecto a la fecha establecida. El objetivo era completarlo en nueve semanas, tal vez diez, y supuso para nosotros una presión importante. Pero también nos dio una idea de la increíble presión que tenía la compañía encima.

¿Conocías a Keith?
Que va. Nos sentamos el primer día y dijo, mira, ambos sabemos que desarrollar software lleva el doble de lo que piensas que te va a llevar, así que vamos a empezar con buen pie, vamos a trabajar duro desde el principio y así el final no será tan duro. Así que tuvimos un estricto regimen de trabajo desde el principio y las horas se fueron sumando. ¡Fue una locura!

¿Dónde trabajabas?
En las oficinas de Elite en Walsall. Vivíamos en una pequeña casa de huéspedes llamada The Larches, cerca de la M6. Nos levantábamos temprano para ir a la oficina, trabajábamos día, tarde, noche y volvíamos a the Larches, desayunábamos y lo mismo al día siguiente. Era tan intenso que casi me vuelvo loco.

¿Cuáles eran vuestros roles en el juego?
Según recuerdo Keith programó las rutinas de los personajes que corrían alrededor y los disparos, y yo el código para que los sprites mantuvieran la velocidad adecuada. Copiamos el juego a ojo de las oficinas de Elite.

¿No te parecía imposible pasarlo a Spectrum?
¡Sí! Pero había aprendido algunos trucos sobre cómo hacer que las cosas fueran más rápido y Keith dominaba su terreno. Nos dimos cuenta de que la forma más rápida de jugar con la memoria, y hacer el juego más rápido también, era incluir datos en la pila, mostrarlos en pantalla y entonces cambiar la pantalla. Pero había que tener cuidado cuando se actualizaba el barrido de pantalla, para asegurarse de que no se interrumpía el proceso y se colgaba.

¿Acabásteis a tiempo?
Acabamos dos días y medio tarde pero Steve no hizo uso de la cláusula. Hay que reconocer que el daño ya estaba hecho...


» [Arcade] Super Joe tomando la fortaleza enemiga en el nivel tres.


» [Arcade] Estos morteros esperan a Joe al final del nivel tres.

combinación de shooter de scroll vertical y película de ambientación bélica. El juego incluso obvió los final bosses en detrimento de un aluvión de enemigos que debían ser eliminados para pasar a la siguiente zona. Para ayudar a Super Joe había algunas vidas extra y numerosas cajas de granadas, totalmente necesarias para eliminar enemigos atrincherados, repartidas por el campo de batalla. Sin embargo, la gran dificultad de *Commando* garantizaba que el juego no era para todo el mundo. Incluso completar la primera zona resultaba complicado para muchos jugadores, convirtiéndose en un auténtico devorador de monedas de la época.

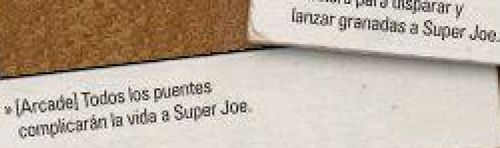
El éxito en los salones recreativos era sinónimo de conversiones para sistemas domésticos y *Commando* fue una de las recreativas más adaptadas. A la vanguardia de Europa se situó Elite Systems con sede en Walsall, una compañía relativamente pequeña que, según las leyendas urbanas, arriesgó todo en la producción de varias versiones del juego para navidades de 1985. Elite, animada por el éxito de sus licencias de *Airwolf* y *Frank Bruno*, se impuso a la feroz competencia de Ocean Software para adquirir los derechos de *Commando*.

Steve Wilcox de Elite comentó esto sobre su reunión con Capcom. «Ofrecimos de inicio 25.000 libras, pero decidí hacer la oferta sobre una base de 100.000 unidades con un royalty de 65 peniques por unidad. ¡Así que la oferta ascendió de inmediato a 65.000 libras! Después de un par de horas de muchos nervios nos llevaron a la oficina de un abogado y el trato se cerró el mismo día».

Elite resultó vencedora, superando al *Rambo* de Ocean, aunque no todas las versiones alcanzaron el mismo nivel de calidad, tal y como era de esperar teniendo en cuenta la intensidad del original. Las conversiones de Elite también dieron lugar a otro cambio de nombre ya que adquirió una temática sci-fi y la denominación de *Space Invasion* para el lanzamiento en Alemania. Los soldados humanos se convirtieron en robots cromados en un incongruente escenario selvático.

> **"El gameplay era frenético, constante y duro como una roca"**

La variación de calidad entre las conversiones no afectó a las ventas, las cifras publicadas por Capcom en 2009 sitúan a esta franquicia en el número trece de las más vendidas. Aprovechando el gran éxito Elite planificó una secuela creada por ellos, bautizada de forma poco original como *Commando 2*, después *Commando '86* y más tarde *Commando '87*. El juego fue retrasándose y finalmente apareció como parte de su recopilación *Hit Pak* en 1987. Al final se acabó



» [Arcade] Todos los puentes complicarán la vida a Super Joe.

» [Arcade] Soldados enemigos salen sin cesar de los búnkers para disparar y lanzar granadas a Super Joe.

pareciendo más a otro arcade legendario de los salones recreativos como *Gauntlet*, que al inimitable *Commando* de Capcom que tanto admiramos.

Apesar de su enorme éxito en los salones recreativos y en las versiones domésticas, *Commando* no tuvo secuela oficial hasta 1990, aunque su influencia se dejó notar en títulos como *Gunsmoke* con su atractivo look de western. En la secuela, esa genialidad llamada *Mercs*, Super Joe forma parte de un grupo de tres mercenarios conocidos como Wolf Force, cuya misión era rescatar al presidente de un país ficticio llamado Zutula que había sido capturado por rebeldes. Un tercer juego, *Wolf Of The Battlefield: Commando 3*, fue lanzado en 2008.

La popularidad de *Commando* puede desconcertar a algunos. Juegos de similar temática del momento como *Green Beret*, *Ikari Warriors* o *Contra* contaban con power-ups o vehículos. Sin embargo *Commando* fue el primer gran lanzamiento de este género y todos sus sucesores han tomado prestados elementos de jugabilidad y diseño. Fue lanzado en un momento en el que las películas de acción eran especialmente populares para los aficionados al cine y se convirtió en una pieza fundamental de la historia del videojuego. Por eso no debería sorprendernos su gran éxito y su sobresaliente interpretación de los Run'N-Gun, ya que es el mejor y el más claro ejemplo del género.



» [Arcade] Completa una zona y Super Joe se tomará un pequeño descanso antes de seguir.

¡UNA DE TRUCOS!

Conviértete en Super Joe con esta práctica guía



1 Estos malditos puentes aparecen a menudo en el juego y te crearán grave problemas. Los enemigos pasan por encima y saltan a por ti. Una granada a tiempo y todo arreglado.

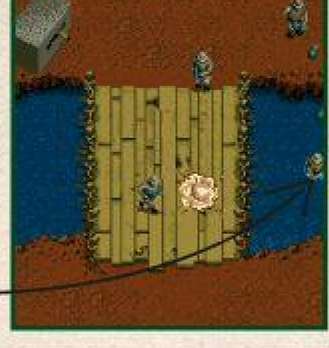
2 Desde el comienzo, Joe se encontrará con uno de sus colegas secuestrado y escoltado por dos enemigos hacia la base. Acaba con los soldados y recibirás 1.000 puntos de recompensa como agradecimiento.





3 Estos fortines blindados necesitan dos granadas para ser destruidos, lo que deja a Super Joe totalmente expuesto al enemigo. A no ser que quieras puntos, mejor evita su fuego y avanza rápido.

4 Cada nivel obliga a Joe a enfrentarse a una horda incesante de enemigos. Lo mejor que puede hacer nuestro héroe es no dejar de moverse y repartir plomo, además de tener un poco de suerte.





5 Los enemigos a menudo se ocultan en los ríos y solo pueden ser eliminados con granadas. Sin embargo, si no los eliminas te encontrarás con serios problemas sobre los puentes.

6 No te preocupes si utilizas granadas para eliminar a estos enemigos emboscados, ya que podrás conseguir más a lo largo del escenario.



7 No intentes hacer lo que Super Joe en esta pantalla. Las torres son indestructibles y es una pérdida de tiempo, de esfuerzo y de vidas.

8 La topografía local de los primeros escenarios incluye unas palmeras realmente útiles para evitar los disparos y darte un respiro. Pero no te quedes mucho tiempo porque las granadas acabarán contigo.





9 En el nivel dos te encontrarás con estas trincheras en las que aparecerán enemigos que no cesan de dispararte. Lo mejor es elegir uno de los laterales y lanzar granadas antes de atravesarlo.

10 Aunque estos vehículos pueden ser destruidos, lo mejor es evitarlos, ya que acabarán con la vida de Joe. Haz acopio de reflejos y ten en cuenta que aparecen por arriba y por los lados.

CONVERSIONES

Aquí están todas las versiones que aparecieron antes de que llegaran los ports perfectos de PlayStation y Saturn.

AMSTRAD CPC

■ A pesar de estar basado en el port de Spectrum supuso un gran esfuerzo por hacer una conversión decente del original, con una gran recreación de la melodía principal y gráficos nítidos. Solo el mejorable scroll desluce el conjunto.

APPLE II

■ La versión Apple II deja mucho que desear por culpa de las tramas de sus gráficos y el reducido tamaño de la pantalla. La velocidad de juego es atroz y no hay efectos de sonido más allá de un par de chasquidos digitales. Evitable.

ATARI 2600

■ Convertir un arcade moderno y de acción intensa a los anticuados circuitos de la 2600 siempre era una ardua tarea de programación. Como era de esperar no recuerda al mito de Capcom ni gráfica ni jugablemente. Otro para evitar.

ATARI 7800

■ Una de las mejores conversiones para sistemas domésticos. La versión 7800 fue uno de los pocos juegos que contaba con un chip de sonido especial en el cartucho. También añadió power-up de ametralladora y cuchillo.

ATARI ST

■ Aunque era una gran conversión en el apartado audiovisual, el género comenzaba a estar pasado de moda cuando esta versión apareció en el mercado. A pesar de las críticas que recibió, estamos ante un port excelente.

BBC MICRO/ELECTRON

■ Aunque la paleta de color de BBC y Electron podría haber plasmado correctamente la verde jungla de *Commando*, un scroll abominable y una manifiesta falta de velocidad hacían de esta versión la peor de ordenadores de 8 bits.

COMMODORE AMIGA

■ Al igual que en Atari ST, la versión de Amiga contó con los mejores gráficos y sonido de las versiones caseras. Eso sí, la vida como Super Joe en Amiga era realmente difícil y, para muchos, la curva de dificultad dio al traste con el juego.



COMMODORE 16, PLUS/4

■ Un esfuerzo más que meritorio y un juego diferente. Más parecido a *Who Dares Wins* que a *Commando*, la versión C16 no tenía scroll y contaba con cinco pantallas, obligándote a eliminar a todos los enemigos para pasar a la siguiente. No es mal juego para este hardware, pero no es *Commando*.

PC-88

■ El ordenador personal NEC PC-88 recibió una conversión de *Commando* que podría haber sido bastante jugable si hubieras sido capaz de soportar la migraña que te producía observar los escenarios durante más de cinco minutos.

COMMODORE 64

■ Probablemente la mejor versión para ordenadores de 8 bits. El port de C64 incluía una fiel reproducción de la popular melodía inicial además de una gran recreación de la intensidad del original. Super Joe se movía grácilmente por la pantalla aunque su aspecto era más... comprimido.

MSX

■ Aunque esta versión emulaba con valentía la secuencia cinemática del helicóptero, en el resto de apartados fallaba de forma clamorosa. Gráfica y jugablemente no daba la talla, con un pésimo y brusco scroll y una jugabilidad inexistente.

INTELLIVISION

■ Después de comprar la marca y la tecnología de Intellivision en 1987, INTV Corp produjo varias conversiones arcade en una máquina de 1979. Aunque recreaba la famosa melodía, el resto del juego no daba la talla con un Super Joe aparentemente atrapado en arenas movedizas.

PC-DOS

■ Tenía un aspecto acorde con los primeros juegos de PC-DOS. *Commando* en PC tenía la ventaja de poder desactivar la música y la desventaja de poseer un gameplay lento y brusco, con algunas animaciones del enemigo al ser disparado por Super Joe realmente curiosas.

NES

■ Junto a Commodore 64 y Atari 7800 es una de las mejores conversiones domésticas. Además expande la jugabilidad del original con armamento extra y zonas subterráneas con items de bonificación. A la hora de jugar da la talla pese al molesto parpadeo de algunos sprites.

ZX SPECTRUM

■ No contaba con la música ni con el helicóptero, pero la versión Spectrum conservaba el ritmo e intensidad del original, lo que le hizo ganarse altas puntuaciones. Una conversión muy sólida a pesar del fondo amarillo chillón.



MANUAL DE INSTRUCCIONES
PARA
NUTTING INDUSTRIES

NUTTING INDUSTRIES

Cuando pensamos en los pioneros de la industria moderna de las coin-op o el negocio de las consolas de videojuegos, nombres como Bushnell y Baer suelen venir a la mente, junto con compañías como Atari o Magnavox. Pero, como contamos a continuación, el apellido Nutting merece unas reverencias similares...

La gran mayoría de las conversaciones sobre los primeros años de la industria de los salones recreativos suele centrarse en Nolan Bushnell y Atari, aunque hay otro nombre propio cuyas firmas y contribuciones, tanto a los videojuegos como a la industria del entretenimiento "coin-op" podrían considerarse igual de importantes. Nutting Industries (NI), Milwaukee Coin Industries (MCI) and Dave Nutting Associates (DNA) fueron una sucesión de compañías repartidas en un periodo de innovación de 17 años, cuyos productos o bien redefinieron cómo eran las cosas o abrieron el camino para mostrar en qué dirección iban a avanzar. Las tres fueron creadas por el venerable David Nutting.

La historia comienza en 1966, cuando David estaba trabajando en Brooks Stevens Design Associates, una firma de diseño de producto con experiencia en todas las industrias. De verdad, en todas. Por esta época, Brooks Stevens había diseñado de todo, desde el Wienermobile original de Oscar Meyer a los logos y la presentación para Miller Brewing y el primer SUV, el Jeep Wagoneer, en el que David había ayudado. Fue en esta época, en 1966 cuando David recibió una llamada de su hermano, Bill Nutting. "Bill me llamó, me contó su idea y me preguntó si estaba interesado en adaptar su máquina de enseñanza en un juego "coin-op", que funcionara con monedas," cuenta David. Esa idea fue el plan para que ambos hermanos entraran en la industria coin-op, una industria de la que no sabían nada, con un nuevo "juego" basado en un producto del que Bill había sido inversor. Ese producto, una máquina de enseñanza para la Marina de los EE.UU., fue diseñada para examinar a los estudiantes usando un rollo de película (proyectado en una pantalla) que planteaba preguntas con múltiples respuestas. Los estudiantes debían contestar pulsando los botones A, B, C, D o E. Durante una de sus reuniones, uno de los inversores, sugirió en broma "¿por qué no poner una ranura para monedas en la máquina de preguntas y hacer de ella un aparato de entretenimiento?" Y ahí estaba Bill preguntándose si podría aprovechar el bagaje de David en diseño e ingeniería para hacer justo eso. "Quiero que me ayudes a convertir la máquina de enseñanza de mi grupo en un juego de preguntas que funcione con monedas," resumiendo así la llamada a su hermano David en Milwaukee, Wisconsin, fijando así la misma exitosa fórmula start-up replicada más tarde por Bushnell/Dabney y Jobs/Wozniak; el visionario y el hacedor.

Como David recuerda, "Bill aprendió que los equipos coin-op se vendían a través de distribuidores situados en las grandes ciudades. Bill voló a Milwaukee, donde pasó varios días trazando un plan. A la vez, Bill visitó

NUTTING INDUSTRIES LTD
3404 NORTH HOLTON STREET MILWAUKEE, WISCONSIN 53212

FIG.1



A SABER...

- Las tres compañías fueron iniciadas por la misma persona, David Nutting.
- También compartieron la misma localización, aunque Dave Nutting Associates se mudó un tiempo a Chicago.
- Dave Nutting Associates fue pionera en el uso de microprocesadores en máquinas de pinball y videojuegos.
- *Gun Fight* fue el primer videojuego con gráficos bitmap.
- Dave Nutting Associates también hizo la incluso más famosa secuela de *Gun Fight*, titulada *Boot Hill*.
- El programador Jamie Fenton (*GORF*) se inició como asistente de investigación en un laboratorio de Robótica e IA en Milwaukee.
- *GORF* venía del mote de Jamie en el instituto, Froggy. "Tenía cosas de rana por toda la oficina. David quería hacer un juego de disparo (con el rifle en el trackball). Él creó el personaje de *GORF* partiendo de ahí."
- Los gerentes en los centros de ocio Red Baron de MCI no eran los típicos gerentes de los salones arcade de la época. Se les dio entrenamiento para trabajar de cara al público y para supervisar niños.
- *Sea Wolf* casi se llamó 'Charlie the Tuna' gracias al ejecutivo Richard Welu, durante un periodo en el que Bally estaba licenciando grandes nombres. Se señaló que Charlie era un perdedor ('perdón Charlie') y en su lugar se le llamó *Sea Wolf*... por un empleado de mantenimiento que era fan de la novela homónima de Jack London.

» [Fig. 1] *Gunfight*, de Midway (1975). El primer videojuego con un microprocesador, gracias a Dave Nutting Associates.

136

NUTTING INDUSTRIES LTD

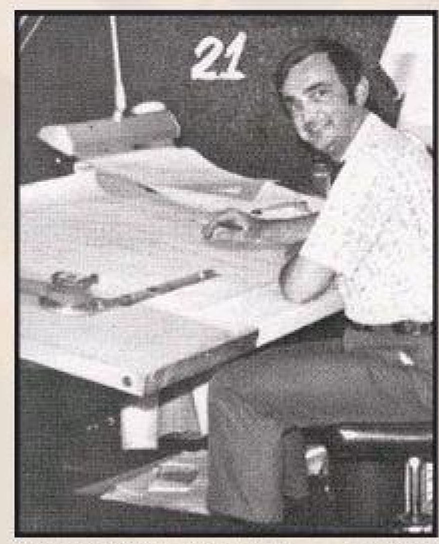
3404 NORTH [illegible] STREET MILWAUKEE, WISCONSIN 53212





FIG.2





» [Fig. 3] David Nutting trabajando en la mesa de dibujo en 1972, en MCI.

FIG.3

» [Fig. 2] El cuartel general original de las tres compañías en el 3404 N Holton Street de Milwaukee (WI), tal y como estaba en 1972, cuando era conocido como MCI.

a los distribuidores en Chicago, Detroit y New York, aprendiendo más del negocio. Mi especialidad era diseño e ingeniería y la de Bill era el marketing. Así que nuestro acuerdo verbal fue que yo diseñaría y construiría el producto final y Bill se encargaría de ventas y marketing. Tenía un buen amigo que era ingeniero electrónico en Cutler Hammer. Harold [Montgomery] diseñó la circuitería y yo la cabina y los dispositivos electromecánicos, como el proyector."

El acuerdo funcionó bien mientras el prototipo se fabricaba y probaba con éxito; y fue así hasta que otra relación – una que suele cobrarse un precio en casi cualquier start-up – ganó preeminencia. Claire, la mujer de Bill decidió que no le gustaba el acuerdo y jugó la carta del divorcio, amenazando con aumentar una impresionante estadística: Silicon Valley tiene la mayor tasa de divorcios de California, y la propia California está un 20% por encima del resto de la nación. Bill no quiso convertirse en parte de la estadística, así que llamó a David y le dijo que iba a fabricar el juego en California y que David debía terminar su operación. Las noticias no eran las que David quería oír, pero también le resultaba obvio que la actual relación de trabajo con su hermano no iba a funcionar. Y ya había puesto demasiado dinero en la operación como para detenerse. Así que ambos hermanos siguieron su camino y crearon sus propias compañías para comercializar el mismo juego. Bill, bajo Nutting Associates, lo comercializaría como *Computer Quiz* y Dave, bajo Nutting Industries, lo lanzaría como *IQ Computer*. Con la fabricación ubicada en 3404 N Holton St, en Milwaukee, y la contratación de Eugene Wagner para el marketing, el juego de David fue un éxito inmediato (como lo fue el de su hermano Bill), pero por una razón que ambos ignoraban.

La industria americana de las coin-op estaba en mitad de una larga batalla contra el estigma de las apuestas y el crimen organizado; algo que no quedaría atrás hasta los años 70, cuando los videojuegos se hicieron cargo de la industria. El estado de New York incluso tenía una prohibición sobre los pinball que duró más de 30 años, tratándolos de forma similar a las máquinas tragaperras y otros sistemas de apuestas. A finales de los años 60, la industria ya se había organizado bajo los Operadores de Música de América (MOA en inglés). La existencia de la MOA se debe a la vieja batalla contra la industria musical americana que Steve Jobs más recientemente luchó, con la forma de la gestión de derechos digitales (DRM) y el "alquiler" de música digital. Esa industria que de forma sistemática ha intentado exprimir, hasta el último céntimo, el disfrute de la música de la gente. La MOA se fundó en 1948 por un grupo de influyentes distribuidores y operadores de Jukebox (máquinas de discos) para luchar contra la derogación de la exención del royalty en los Jukebox. Con el tiempo creció y se convirtió en una poderosa organización que representaba a todo el espectro de dispositivos "coin-op", incluyendo electromecánicos, pinball, mesas de billar, jukeboxes y máquinas de venta.

En el momento de lanzar *Computer Quiz* y *IQ Computer*, la MOA había trabajado duro para luchar contra la tipificación de las máquinas que funcionaban con monedas, en concreto los pinball – un estigma que había limitado de forma severa el número de sitios donde los operadores podían poner las máquinas. Por ejemplo, en Los Angeles, a séis horas al sur de casa de Bill, los pinball estuvieron prohibidos hasta mediados de los 70. Los juegos de los hermanos Nutting fueron

FIG.4

DWG. NO.	DESCRIPTION		DWG. SIZE
653	18 WHEELER 280 Compact System 3/23/78		
654	EDC		
655	BALLY BLACKJACK (PIN BALL U.R.) 4/10/78		
656	BALLY STRIKES & SPARES 4/17/78		
657	Video Pinball VOID 4/24/78		
658	Home Computer add on	DNA	5/5/78
659	CRT memory " "		
660	Dual-Digital tape add on		
661	Light Gun		

» [Fig. 4] Una página del registro de Bally muestra algunos de los proyectos perseguidos de 1978. Unos cuantos fueron de Dave Nutting Associates (listado como DNA).

NUTTING INDUSTRIES LTD
3404 NORTH HOLTON STREET MILWAUKEE, WISCONSIN 53212

la herramienta perfecta en el momento justo, ya que los operadores los usaron para poder llegar a nuevas localizaciones. Ambos juegos podían ir a cualquier sitio por su valor de entretenimiento educativo. Los operadores podían ir a una localización con el juego, establecer una relación y, poco a poco, ir llevando pinballs, mesas de billar y de vending. En una lección aprendida por ambos Nutting y después depurada por Nolan Bushnell con la creación de Kee Games, el falso competidor, el simple hecho de que hubiera dos fabricantes de juegos de preguntas animó el mercado y abrió las puertas a más operadores y localizaciones. En la industria del entretenimiento de ese momento, una buena producción para un pinball estaba entre las 1000-1500 unidades. De *Computer Quiz* se produjeron 4,200 unidades y 3,600 de *IQ Computer*.

Durante los siguientes años, David y Nutting Industries continuaron por el camino de los juegos arcade de entretenimiento educativo usando la misma tecnología con rollo de película, comenzando con una versión para dos jugadores de *IQ Computer* llamada *Dual IQ Computer* y a continuación con varios packs de preguntas de recambio, así como una nueva versión llamada *Golf IQ*. David también buscó diversificar asociándose con un fabricante y distribuidor en Londres, creando una subsidiaria que comercializaría

FIG.5



» [Fig. 5] El manual de *IQ Computer* de Nutting Industries. Junto a su gemelo *Computer Quiz* de Nutting Associates, abrió las puertas de localizaciones cerradas a juegos arcade por su mala reputación.



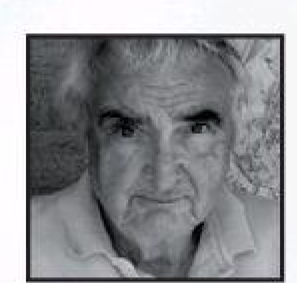
"Quería ser el líder de la industria y desarrollar el primer pinball con un microprocesador"

DAVID NUTTING AL OBTENER EL PRIMER KIT DE DESARROLLO DE MICROPROCESADORES DE INTEL

versiones no coin-op para instituciones educativas como Modec Inc, y también entrando en el mercado de las máquinas expendedoras de comida con algunas patentes propiedad del padre de Harold. Pero la oferta en juegos era la que tenía que crecer, y en 1969 introdujeron *The Puzzler* diseñado por la misma firma en Londres. Ward Marty Johnson sustituiría a Eugene en el marketing a finales de 1969, cuando trabajaban en su proyecto más ambicioso. Titulado inicialmente "Leisure Time Coin Game", a la hora de presentarlo, en octubre de 1970, el nombre cambió a *Sensorama*. Se diseñó para ser colocado en boleras, y fue el primer juego en contar con la imagen de un atleta profesional, el jugador de bolos Dick Ritger, quien enseñaba a jugar a través de 13 lecciones audiovisuales.

En 1970 estaba claro que, aunque estos juegos arcade educativos seguían su camino y los juegos arcade electromecanicos (EM) estaban dominados por compañías como Bally, Midway, Chicago Coin, Williams y Sega, era necesario un nuevo formato. Bill Nutting y Nutting Associates tenían su nuevo formato en forma de juegos arcade con pantalla de vídeo cuando Nolan Bushnell llamó al jefe de ventas de Bill, David Ralstin, sin avisar. David estaba claramente abierto a que sucedieran las mismas sinergias entre nueva tecnología y juegos, y llegó tan lejos como a poner anuncios en los periódicos locales buscando gente que enviara sus ideas. En cualquier caso, quería expandir la tecnología de proyección más allá de los juegos de preguntas y respuestas. Buscando crear una experiencia en primera persona única, con luchas de aviones de la IIGM, en 1970 comenzó a trabajar en lo que sería el último juego lanzado por Nutting Industries, *Red Baron*. Usando una película de animación pre-rendererizada que funcionaba saltando a diferentes animaciones, de forma muy parecida a los juegos LaserDisc, como *Dragon's Lair*, harían 12 años más tarde, el jugador tenía la sensación de volar en un biplano de la IIGM en combate. Estaba acompañada por grabaciones de motores y ametralladoras de aviones reales, junto con vibraciones en los controles cada vez que se disparaba el arma. Por

¿DÓNDE ESTÁN ELLOS AHORA?



David Nutting

Retirado y afincado en Arizona, en 1984 David se mudó a Colorado para estudiar física cuántica. Es el autor de dos libros, "El lenguaje de la naturaleza - El mundo cuántico al descubierto" de 2005 y "Secretos para una mente creativa: conviértete en el maestro de tu mente" de 2012.



Jamie Fenton

Jamie vive ahora en Sunnyvale, California. Los últimos 30 años ha trabajado para una larguísima lista de start-ups centradas en juegos, gráficos y software, y actualmente trabaja para el laboratorio 126 de Amazon, en los equipos de rendimiento y multimedia de Amazon Kindle y las tabletas Kindle Fire.



Alan McNeil

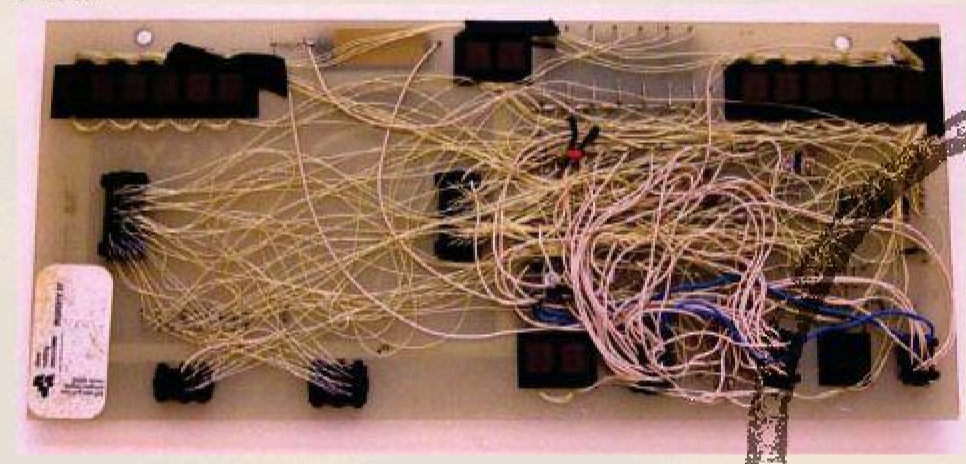
Tras crear la continuación de *Berzerk*, llamada *Frenzy* para Stern Electronics, Alan también hizo *Winter Games* y *Sub Battle* para Epyx, pero principalmente ha dedicado los últimos 30 años al desarrollo de software y a la consultoria de apps para una enorme variedad de plataformas.

FIG.6



» [Fig. 6] Moneda acuñada por D. Nutting para regalar en el show de los Operadores de Música de América (MOA) de 1968 – el mayor evento de Coin-Ops de América.

FIG.7

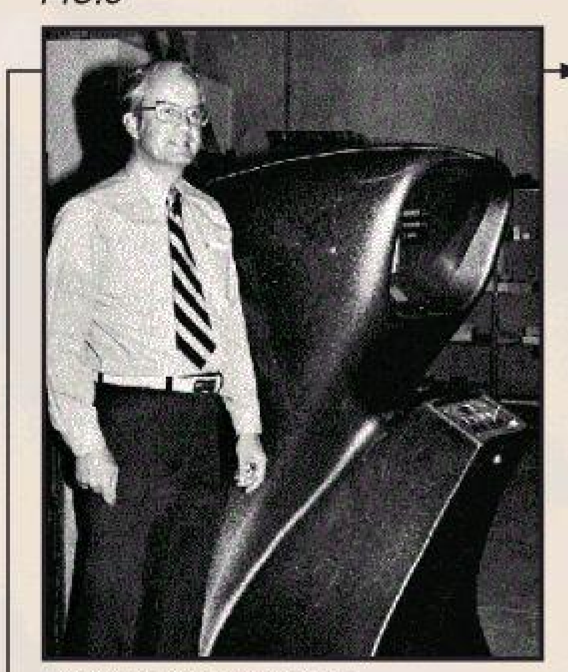


» [Fig. 7] La placa del procesador del pinball Flicker que David y Jeff modernizaron para que utilizara un microprocesador.

NUTTING INDUSTRIES LTD
3404 NORTH HOLTON STREET MILWAUKEE, WISCONSIN 53212



FIG.8



» [Fig. 8] Bill, el hermano de David, con su producto más famoso, *Computer Space*.

FIG.9



» [Fig. 9] La estación de desarrollo de video coin-ops de Jamie Fenton de la época de sus juegos *GORF* y *Robby Roto*.

desgracia, Nutting Industries entró en números rojos, forzando a David a cerrar... y a volver a empezar.

Fue en el mismo sitio, y con parte del mismo equipo, pero sobre el papel Milwaukee Coin Industries (MCI) era una nueva compañía. MCI siguió donde NI lo había dejado, produciendo juegos arcade basados en película y de temática bélica, como *Blue Max*, *Desert Fox*, *U-Boat* y *Flying Ace*. Pero fue la dirección que David y la cúpula de MCI tomaron en 1972 la que la distinguió de otras compañías coin-op. Las firmas de la época vendían a los distribuidores y a los operadores, la gente que hacía funcionar la máquina en un lugar. En esta época, estos sitios eran arcades, bares y boleras. Las compañías de coin-op podían poner sus propias máquinas en estos lugares para el testeo durante el desarrollo, pero nunca eran los dueños de esos sitios.

Uno de los clientes de MCI dio la idea para cambiar eso. Durante los años 60, Jules Milman y su compañía American Amusements Inc habían buscado limpiar la imagen negativa de los arcades diseñando un nuevo concepto, pensado para los por aquel entonces nuevos centros comerciales del área de Chicago. Llamados Carousel Time, estos sitios para toda la familia, con alfombra y prohibición de comer y fumar, prometían ser muy distintos de los salones homólogos más cutres. El éxito de Carousel Time llevo a la directiva de MCI a decidir que debían examinar la posibilidad de dirigir sus propios salones en centros comerciales con juegos de MCI. Basados en el exitoso juego *Red Baron* (que ya tenía la continuación *Super Red Baron* de MCI), el primer centro de ocio Red Baron debutó en el centro comercial Mayfair de Milwaukee en 1972. Ese año, abrieron 7 salones en el medio Oeste de EE.UU. Nolan Bushnell también intentó duplicar esta idea en 1973 con los salones de Atari en San Francisco, como el del centro comercial Bay Fair, pero nunca fue lo mismo (no hasta que lo combinó con pizza para crear Chuck E Cheese). De todos modos, el futuro socio de David Nutting, Bally, alcanzó el éxito a su manera en 1974... con la compra de American Amusements y renombrando los salones a "The Aladdin's Castle".

Con el éxito de estos salones y el mercado de los juegos EM comenzando a hundirse en 1974, la cúpula de MCI quería concentrar sus recursos en los salones *Red Baron*. Por su parte, David quería investigar lo último en electrónica, los microprocesadores. La puerta a este nuevo mundo llegó de manos de un representante de Intel que pasó por MCI para ensalzar las virtudes del micro de 4-bit 4040 que se iba a lanzar pronto. Él llevó al recién contratado Jeff Frederiksen, con experiencia programando un ordenador central en Burroughs, a un seminario de Intel en Chicago. "Quería ser el líder de la industria y desarrollar el primer pinball con microprocesador. Los convencí para que nos vendieran uno de los primeros sistemas de desarrollo de microprocesadores," dice David.

Desarrollado bajo un contrato de consultoria con Bally, el proyecto del pinball también llevó a la creación de la última compañía de Nutting en este artículo, Dave Nutting Associates. David formó DNA, una firma de ingeniería de juegos, como sociedad entre él y Jeff a principios del verano de 1974. El 20 de agosto, Bally les envió dos máquinas del pinball Flicker (aún por lanzarse) para que las actualizaran con microprocesadores como prueba de concepto. Terminadas en septiembre, el nuevo sistema se mostró a la directiva de Bally a finales del mes y durante los siguientes años se convirtió en el modelo a seguir por la pujante industria del pinball, cuyas máquinas se distinguían por las brillantes pantallas LED de puntuación.

JUEGOS QUE DEFINIERON UNA ERA



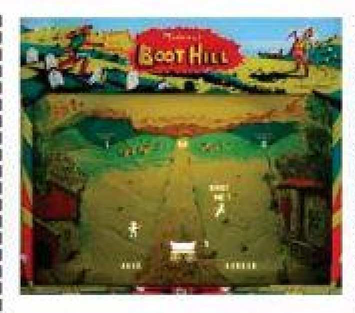
Gun Fight 1975

Lanzado por la subsidiaria de Bally, Midway Mfg, fue titulado en origen *Western Gun* y lanzado por Taito en Japón. DNA lo convirtió en un arcade controlado por microprocesadores, introduciendo la codificación de software en el sector. Según David Nutting, su lanzamiento causó una escasez de RAM en otras industrias. También es el primer juego con gráficos bitmap, algo solo disponible antes en sistemas de investigación de alta gama de laboratorios y empresas.



Sea Wolf 1976

Con un periscopio tamaño real, es básicamente la versión videojuego de los juegos electromecánicos *Sea Raider* y *Sea Devil* de Midway. Sus avanzados efectos de sonido y el entorno en primera persona probaron ser un gran éxito a mediados de los 70, y sigue siendo uno de los juegos más populares de la época hasta que Midway lanzó en 1978 *Space Invaders* de Taito. Ese año también se lanzó *Sea Wolf II*, con modo para dos jugadores con dos periscopios.



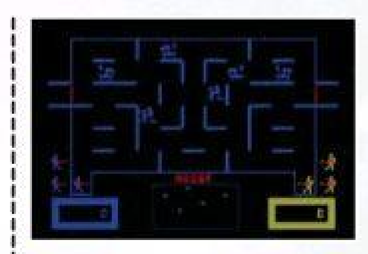
Boot Hill 1977

La continuación de *Gun Fight* de 1977, *Boot Hill* fue programada por Alan McNeil quien más tarde haría el clásico *Berzerk* para Stern. Utilizando dos joysticks para controlar la posición del cowboy y su arma, también cuenta con un colorido fondo sobre el que el juego es proyectado gracias a una técnica de cristal reflectivo común en juegos de la época. Más allá de una jugabilidad ampliada, añadió la famosa canción al morir y la tumba en la infame colina.



GORF 1981

El clásico shoot-'em-up de Jamie Fenton reune varios juegos en uno, junto con voz sintetizada: "usamos el chip de voz TI – a veces podía vocalizar usando residuos de memoria y sonaba como gente hablando idiomas." Con niveles que incluían versiones con licencia de *Galaxians* (Namco) y *Space Invaders* (Taito), esa es la razón en sí misma por la que ahí fuera no hay muchos ports de *GORF*, según Jamie.



Wizard Of Wor 1981

El juego de David Nutting y Bob Ogdon se inspiró en la escena de *Alien* en la que Sigourney Weaver sigue al alien a través de un pequeño monitor. Usando el mismo sistema de voz y estilo burlón que en *GORF*, lo que aquí marca la diferencia es su propio tema: el mago. "Cuando pusimos la voz en la máquina, nos llevó a la mitología de quien, exactamente, estaba hablando. Así inventamos al mago. Usamos al mago para interrumpir el ritmo del juego," explica el co-diseñador Bob Ogdon a Arnie Katz en 1982.

NUTTING INDUSTRIES LTD
3404 NORTH HOLTON STREET MILWAUKEE, WISCONSIN 53212

Fue justo en esta época cuando el dúo persiguió su mayor logro. El Intel 8080 había sido lanzado el mes de abril anterior, y según David, "tan pronto como pudimos comprar el procesador 8080 desarrollamos nuestro hardware de videojuegos basado en un sistema masivo de RAM. Por cada pixel en pantalla nosotros teníamos un punto en memoria, dándonos control total de toda la pantalla." Lo que David está describiendo es el frame-buffer utilizado en toda recreativa y juego de consola conocido por el hombre: gráficos bitmap. Ya en uso en ordenadores de investigación de gama alta de la época, David y Jeff fueron los primeros en ver su potencial en los videojuegos. Los videojuegos arcade y las consolas domésticas de ese periódo estaban generando manualmente sprites basados en hardware (llamados "sellos" en la jerga de la industria coin-op), incluso una vez que los juegos basados en microprocesador se volvieron más comunes. Así que, el proceso que ellos introdujeron estaba realmente adelantado a su tiempo, lo suficiente para saber que necesitaban contratar algunos programadores para futuros proyectos.

Jeff había estado asistiendo a la universidad de Winsconsin (Milwaukee), en el momento en que se unió a MCI. Era alumno de Richard Northouse, un profesor en la Escuela de Ingenieria y Computación. Se le acercaban estudiantes habilidosos programando, y Richard contrató a dos: Tom McHugh y Jamie Fenton. Jamie rememora, "era reacia a entrar en la industria de los juegos. Todas las historias sobre Bally siendo parte de la Mafia, etc. Mientras estaba en Milwaukee, no tenía ni idea de la escena que había en Chicago. Trabajamos unas semanas para Richard y después fuimos contratados por DNA. Mi primer encargo fue "Mirco Pin". Mirco era una compañía de pinball con la que Jeff y David querían una relación al margen de Bally. Parecía la estela del cometa Bally, pero tenían más cosas. Después de eso, comencé a trabajar en un juego de blackjack en el hardware de videojuegos y eso impresionó a David. Recuerdo el lugar [donde DNA estaba ubicado] vivamente. Era un espacio comercial compartido con la cadena de arcades Red Baron, y había un montón de juegos para probar. Vagabas por allí con un cable alargador"

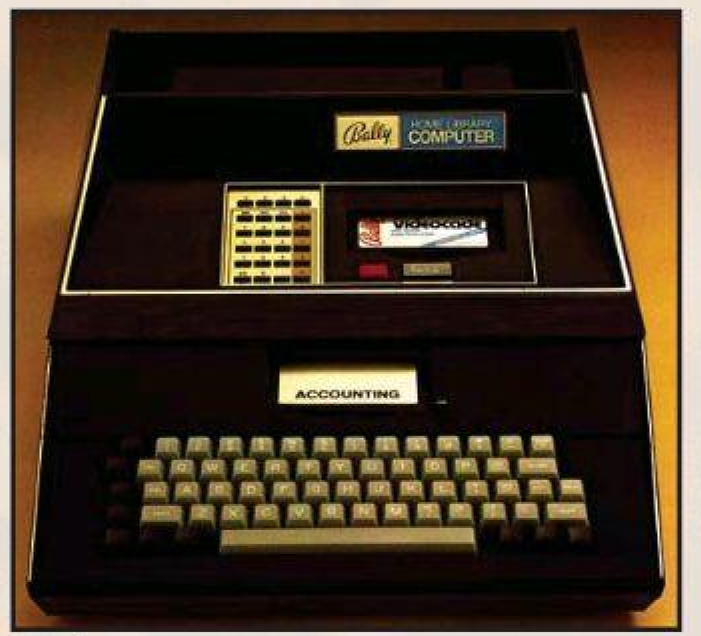
Según David, el primer juego que empezaron en el nuevo hardware para Midway, la subsidiaria de Bally, fue un juego de béisbol (lanzado como *Tornado Baseball* después), pero sería el proyecto de Tom McHugh para Bally el que primero llegaría el mercado en noviembre de 1975: *Gun Fight*, la versión licenciada de Midway del juego de Taito *Western Gun*. En un proceso similar a lo que hicieron con el pinball Flicker, lo destriparon y reacondicionado con el sistema de microprocesadores y gráficos bitmap que habían diseñado. Con *Gun Fight*, la industria de las video coin-op veía su futuro. Y como Dave apunta, no fue la única industria afectada. "Nuestro sistema usaba un frame buffer de RAM que escribiría el CRT. En 1975/76 la RAM escaseaba. Para conseguir un buen precio en la RAM, Midway adelantó 3 millones de dólares en la primera partida. Este pedido consumió la mitad de toda la RAM que se estaba produciendo en ese momento en el mundo, provocando escasez en otras industrias." También según David, Taito se dio la vuelta y copió su hardware basado en el 8080 para *Space Invaders*.

Le siguió el clásico *Sea Wolf* (de Tom) y *280-Zzzap* (de Jamie), junto con el mencionado juego de béisbol. Estos éxitos llevaron a Bally a comprar DNA, y el grupo se mudó a Chicago para convertirse en el ala de investigación y diseño de Bally/Midway en la forma en que Cyan lo era para Atari. Ese mismo año, le siguió el inicio del diseño del Bally Home Library Computer, la entrada simultánea de Bally en los mercados de los ordenadores domésticos y la consola programable. Creado como un ordenador personal bitmapped a todo color y consola de juegos (es más, fue la primera con gráficos bitmap y frame-buffer), también podía ser usado en nuevos diseños de coin-op. Tuvo un lanzamiento bajo pedido por correo en septiembre de 1977, y más a gran escala en 1978, con el nombre "Bally Professional Arcade". Los éxitos siguieron para DNA, los más notables *Wizard Of Wor* y *GORF*, de Jamie. Pero la industria de las coin-op de vídeo empezaron su propio "crash" en 1982, provocando que muchas firmas se redujeran o desaparecieran. Tristemente, DNA no sobrevivió y fue cerrada por Bally a principios de 1984. Sin embargo, mientras esto sucedía Bally compró la firma de juegos Sente (fundada por varios ingenieros ex-Ataride expertos en coin-op, capitaneados, como no, por Nolan Bushnell), que serviría para el mismo propósito que DNA durante los siguientes cuatro años. *

"El pedido consumió la mitad de toda la RAM que se estaba produciendo en ese momento en el mundo"

DAVID NUTTING REVELA CÓMO LA PRODUCCIÓN DE GUN FIGHT CAUSÓ ESCASEZ MUNDIAL DE RAM

FIG.10



» [Fig. 10] DNA desarrolló este hibrido entre consola de juego y ordenador en 1976, lanzado en 1977. Después fue renombrado a Bally Professional Arcade y después a Astrocade.

FIG.11



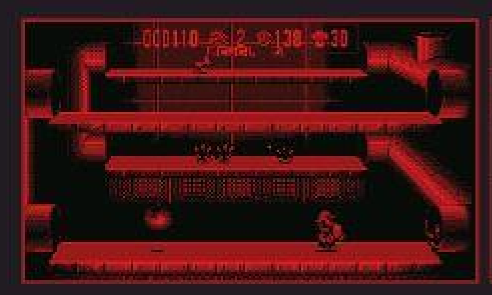
» [Fig. 11] La parte trasera del cristal del pinball Flicker, el primero en usar microprocesadores, muestra las modificaciones que Jeff y David realizaron para que soportara un sistema de puntuación basado en LED (el primero de este tipo).

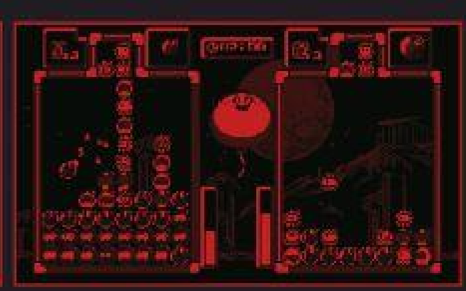


Action Graphics

En 1981, David Nutting y Bob Ogdon crearon un spin-off de DNA llamado Action Graphics para desarrollar juegos para el sistema de videojuegos de Bally (ya propiedad de Astrovision y rebautizado a Bally Astrocade). La firma estaba integrada por muchos miembros de DNA que habían programado para el sistema cuando era cosa de Bally. Muchos juegos eran ports directos de las coin-ops de Bally/Midway, pero con nombres distintos, como *Incredible Wizard* (*Wizard Of Wor*), *Muncher* (*Pac-Man*) y *Space Fortress* (*Space Zap*). Action Graphics también hizo juegos originales, como *Solar Conqueror*. Al tiempo que la demanda thir-party para otras consolas como 2600, 5200 y Colecovision comenzó a explotar en 1982 y 1983, Action Graphics realizó acuerdos para crear juegos para muchos de estos third-party, en algunos casos, portando juegos que habían hecho antes para otra plataforma. Un ejemplo de esto último es el port que hicieron a Activision de *Beamrider* para Atari 5200, ordenadores 8-bit de Atari, Colecovision y Commodore 64. Action Graphics aguantó un año tras el cierre de DNA, aunque en ese momento (tras el colapso de la industria de las consolas en EE.UU.) estaba haciendo juegos de ordenador.








LO QUE LOS OJOS NO VEN



Ahora que New Nintendo 3DS consigue un efecto 3D que no da migrañas, hemos decidido repasar el catálogo de su demoníaco precursor, el Virtual Boy. Entre tonos rojos y dolores de cabeza, recordamos los 22 juegos que se lanzaron oficialmente para este histórico fracaso de Nintendo que ahora, sin embargo, nos produce cierta ternura. Desde lejos, eso sí.



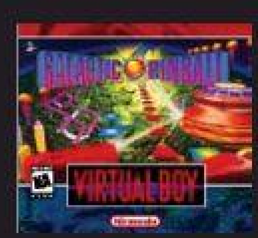







GALACTIC PINBALL

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Intelligent Systems



■ UN FAVORITO DE la fraternidad del Virtual Boy. *Galactic Pinball* es reconocido como uno de los juegos que mejor usan la tecnología 3D de la consola. Las mesas son muy sencillas y todas tienen temática espacial, pero la representación de los gráficos es bastante buena y las mesas tienen animaciones y bonus geniales, pero huelga decir que juegas golpeando un disco, no una bola. Su jugabilidad es veloz y fluida y hasta es posible golpear las mesas. ¿Nuestra gran pega? Pues que apenas tiene modos de juego u opciones, lo que lo dejan en un simple pinball sin nada más que añadir a la fórmula. Se puede jugar contra otro jugador, eso sí. Dos Virtual Boy en la misma habitación, eso sí es un logro...



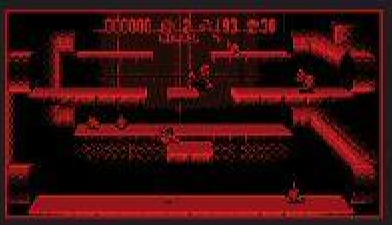
Curiosidad: Galactic Pinball *se lanzó para la Virtual Boy, pero antes se recorrió buena cantidad de exhibiciones para demostrar la tecnología del aparato.*

MARIO CLASH

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Nintendo R&D1



■ NO HAY MUCHO que decir de esta versión 3D del *Mario Bros.* original. Lo que más cambios sufrió fue el terreno de las viejas cloacas, que ahora conectaban fondo y parte delantera mediante tuberías para que Mario huyera de los enemigos. Como en el original, había que acabar con los enemigos de cada pantalla saltando sobre los Koopas y pateándolos para eliminar a más enemigos con su concha. Los enemigos más básicos mueren de un golpe, pero luego aparecen otros, los Spinies, que se atontan con el primer ataque y mueren con el segundo, de modo que hay que organizarse bien. Los gráficos y las animaciones son geniales y se usa el 3D bien. Uno de los mejores juegos de Virtual Boy.



Curiosidad: Mario Clash *iba a ser un pack de juegos para el lanzamiento en EEUU de Virtual Boy, pero al final Nintendo desechó la idea.*

VIRTUAL LEAGUE BASEBALL
(AKA VIRTUAL PRO YAKYU '95)

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Kemco



■ SI TENEMOS EN cuenta lo importante que es el béisbol en Japón y en EEUU, los dos únicos territorios donde se lanzó el Virtual Boy, tiene sentido que hubiera un juego de béisbol para ella. Quitando la pantalla de bateo, todo en*Virtual League Baseball* es pelín desordenado y malo. Las animaciones de los jugadores son toscas y no hay casi modos de juego. El mayor problema es que cuando la bola se golpea, el cambio de punto de vista muestra todo el estadio, de modo que si te toca a ti intentar recuperar la bola antes de que el bateador alcance una base, vas a pasar un mal rato para saber siquiera qué jugador estás manejando. Desde luego, nada recomendable para un juego que exige velocidad y reflejos...



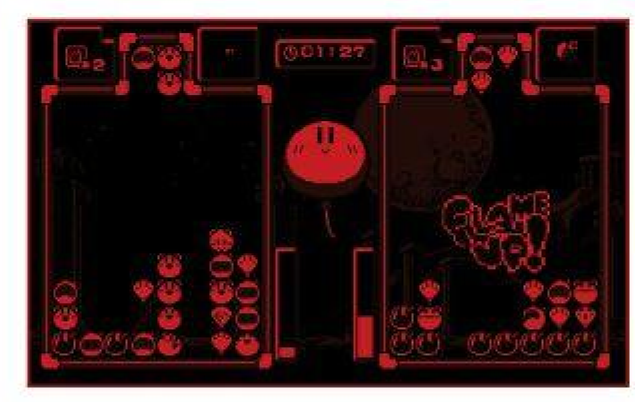
Curiosidad: *La versión de EEUU apostó por el realismo, pero la japonesa estaba protagonizada por jugadores cabezudos con mucho encanto.*

PANIC BOMBER
(AKA TOBIDASE! PANIBOMB)

Lanzamiento: 1996 **Desarrollador:** Nintendo R&D3



■ AUNQUE SOSPECHAMOS QUE la mayoría de jugadores de Virtual Boy hubiera preferido un *Bomberman* más tradicional, *Panic Bomber* es un juego de puzles bastante interesante con una vuelta de tuerca a la tradicional fórmula. Al colocar tres cubos del mismo tipo, podrás colocar una bomba que rellena un medidor. Cuando lo llenes por completo, recibirás una bomba que se puede usar para detonar explosivos y liberar espacio para empujar más cubos sobre tu oponente. El efecto 3D funciona bien y el de la explosión es notable y ocurría entre fondo y primer plano. Había 11 oponentes de IA para derrotar y no guardaba partidas, sino que usaba, aún, contraseñas.



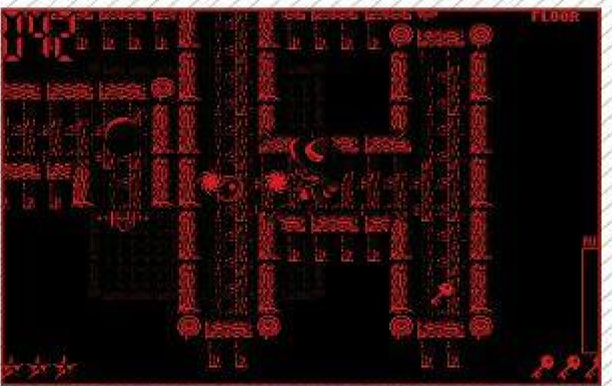
Curiosidad: Panic Bomber *primero apareció en* TurboGrafx-16 *y también se portó a Super Famicom.*

JACK BROS (AKA JACK BROS NO MEIRO DE HIHO)

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Atlus



■ *JACK BROS* ES a un encantador juego de acción en el que los jugadores tienen que encontrar unas llaves ocultas en peligrosas mazmorras llenas de monstruos. El 3D se nota en los niveles, que están unos encima de los otros, con la siguiente pantalla visible bajo la actual. Hay tres personajes para elegir, todos ellos Jacks bien conocidos: Jack Frost, Jack Skelton (o Jack the Ripper en Japan) y Jack Lantern. Cada uno tiene sus propias armas y sus debilidades. Con solo seis pantallas, sin embargo, *Jack Bros* es un juego muy breve y muy típico. Aunque cuenta con ciertos puzles retorcidillos, apenas dura unas pocas horas en total. Una auténtica lástima.



Curiosidad: Jack Bros *fue el primer juego de la serie* Megami Tensei *en lanzarse fuera de Japón.*

MARIO'S TENNIS

Lanzamiento: 1995
Desarrollador: Nintendo R&D1



MARIO'S TENNIS FUE juego de lanzamiento en Japón y se incluyó con Virtual Boy en EEUU. Fue el primero de esta particular saga y contaba con el mismo plantel de personajes de *Super Mario Kart* con la excepción de Bowser. Cada uno de ellos tenía sus propias habilidades y atributos, lo que se notaba más en los tiros personalizados. Había un modo torneo y otro para un jugador, ambos disponibles en modo para dos jugadores y con partidos de hasta tres sets cada uno. Fue una forma perfecta de mostrar la profundidad del efecto 3D de Virtual Boy y, a día de hoy, *Mario's Tennis* sigue siendo considerado como uno de los mejores juegos de la máquina y una demostración del potencial y de la capacidad gráfica de la consola. Lástima de migrañas.



RED ALARM

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** T&E Soft



RED ALARM SUELE ser descrito como el *Star Fox* de Virtual Boy. Se trata de un shooter en 3D que pone al jugador a pilotar una nave en 3D a través de cinco pantallas llenas de enemigos. Su aspecto gráfico es una bendición tanto como una maldición, pues es bonito pero parece una granja de hormigas cuando aparecen muchos enemigos en pantalla. *Red Alarm* tiene una atmósfera muy particular y muy buenos controles, algo que favorece a su sistema de apuntado y a rejugarlo para alcanzar la puntuación perfecta. Lástima que sea tan corto...

Curiosidad: Electronic Gaming Monthly *nombró* Red Alarm *el mejor juego de Virtual Boy de 1995.*



VERTICAL FORCE

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Hudson Soft



VERTICAL FORCE DIVIDE la acción en dos capas de acción vertical, lo que lo hacía único y permitía alternar posición. Es un concepto interesante que se usaba para maximizar tu capacidad de destrucción, evitando ataques imposibles y recolectando power-ups. Por desgracia, no es el juego más brillante de Hudson. Los enemigos son muy básicos y feos y el juego en general está poco refinado. También es corto y la dificultad es nula hasta los niveles finales, cuando se pone imposible. Un jugador experimentado se lo acabaría antes siquiera de empezar a sudar y seguramente no lo rejugaría nunca.



VIRTUAL BOY WARIO LAND

Lanzamiento: 1995
Desarrollador: Nintendo R&D1



ERA ESENCIALMENTE UNA versión mejorada del *Wario Land* para Game Boy. Una vez más, el doble malvado de Mario debía recuperar todo los tesoros posibles para avanzar. Podías coger y lanzar enemigos, aunque su aténtico poder estaba en los sombreros de poder, que daban habilidades diferentes, como volar, romper más bloques o escupir fuego. Los gráficos eran encantadores y fluidos y el 3D mejoraba el diseño de niveles. Otro juego imprescindible de Virtual Boy y un ejemplo más de que Nintendo siempre sabe hacer relucir su hardware con el juego adecuado, incluso si la máquina en sí es terrible.



Curiosidad: Su nombre original era Wario Cruise. *Se renombró a* Wario Land *justo antes de su lanzamiento.*

TELEROBOXER

Lanzamiento: 1995
Desarrollador: Nintendo R&D3



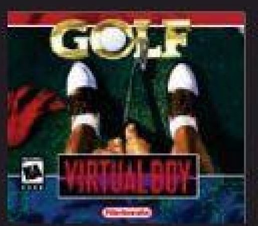
TELEROBOXER ES EL único juego de lucha de Virtual Boy. Se juega en primera persona y enfrenta al jugador contra uno enemigo robótico. Había siete en total y la acción era bastante curiosa por el punto de vista, que es el que mejor sentaba al 3D. La comparación con *Punch-Out!!* se debe al comportamiento de los oponentes. Aunque sus patrones de ataque no son tan originales como los de King Hoppa o Piston Honda, los roboces tienen movimientos propios y ciertas debilidades. Desgraciadamente, una vez descubrías estas, era fácil abusar de su incapacidad y el reto era nulo. Y, una vez más, era pelín corto y escaso.



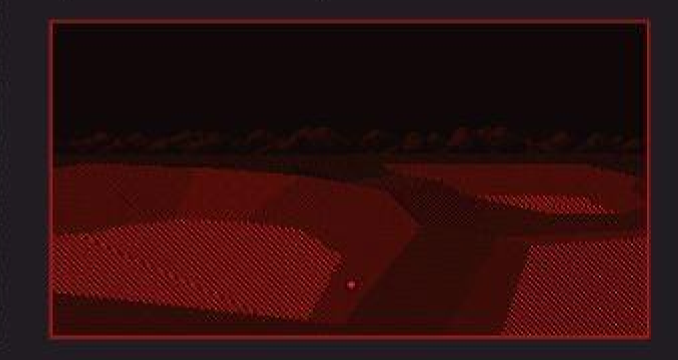
Curiosidad: *Hay un luchador oculto en el juego. Para vértelas con él, debes derrotar a todos los demás sin ser derrotado nunca.*

GOLF (AKA T&E VIRTUAL GOLF)

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** T&E Soft



LA VERSIÓN VIRTUAL del deporte favorito de los médicos, la Casta y la gente que viste pantalón corto voluntariamente es uno de los mejores juegos de deporte de la máquina. Tienes la opción de jugar contra 48 golfistas en un torneo o practicar tu swing en Stroke Play, aunque todo ello en los mismos 18 hoyos. Tras alinear al golfista y seleccionar palo y posición, el golpe a la bola se efectúa con un simple medidor de fuerza y giro. Y una vez en el aire, el efecto 3D hace su trabajo con una imagen bastante decente y detallada para tratarse de un juego de este tipo. ¿El problema? Además de que es un juego de golf, hacer todo lo que hemos dicho no es precisamente fácil.







SOLO PARA EE.UU.

PESE AL POCO APOYO DE LOS 3RD PARTIES, USA RECIBIÓ ESTAS EXCLUSIVAS

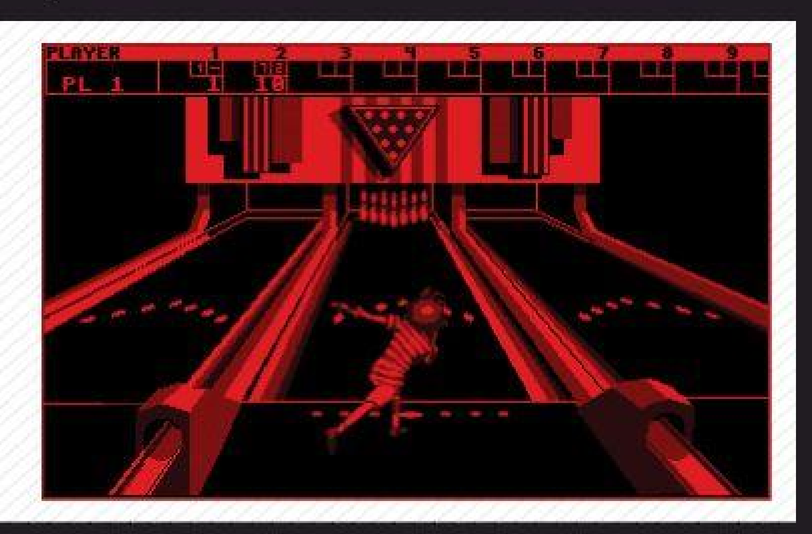
NESTER'S FUNKY BOWLING

Lanzamiento: 1996 **Desarrollador:** Nintendo R&D3



■ *NESTER'S FUNKY BOWLING* es menos simulador que *Virtual Bowling*. Simplemente mueves a Nester en posición, ajustas el giro y la fuerza de tu lanzamiento con dos medidores y pa'lante. El juego tiene una buena presentación, con pantallazos de Nester reaccionando cual youtuber a sus lanzamientos y algunas animaciones extra para los strikes y los spares. Además, hay un pequeño modo desafío en el que tienes que golpear ciertos spares de bolos. Y por último, *Nester's Funky Bowling* es conocido por ser el único juego de Virtual Boy en hacer un modo para dos jugadores como dios manda.

Curiosidad: *Nester era la antigua mascota de la ya extinta revista* Nintendo Power.



WATERWORLD

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Ocean Software



■ WATERWORLD NO SEGUÍA en absoluto la historia de la película: en el juego tienes que salvar a unos aldeanos llamados Atollers y pelear contra unos enemigos en motos acuáticas llamados Smokers. Una vez matas a los Smokers y rescatas a todos los Atollers que puedes, el juego te da un resumen de puntos y te lanza de nuevo al mismo escenario. No hay historia. No hay variedad. Y para hacerlo todo peor si cabe, la acción es lenta, el catamarán es lentísimo y los enemigos van a toda leche, por la frustración está asegurada. En cuanto a gráficos, en fin, la jaqueca habla por sí sola.



3-D TETRIS

Lanzamiento: 1996 **Desarrollador:** T&E Soft



■ VIRTUAL BOY RECIBIÓ dos juegos de *Tetris*, lo que no debería sorprendernos dado el éxito del juego en NES y GB. Sin embargo, esta variante era diferente y bastante poco ortodoxa. En lugar de un panel bidimensional, tenías un cubo de 5x5 sobre el que construías capas tridimensionales para puntuar. Había tres modos de juego, incluyendo uno en el que tienes que recrear con piezas una forma tridimensional. Los gráficos, además, son bastante majos y, en general, es el *Tetris* más innovador en años. Fue uno de los juegos mejor valorados de Virtual Boy.



NINTEND'OHS!

Otros fracasos comerciales de la compañía.

RADAR SCOPE



■ AUNQUE FUE UN éxito moderado en Japón, *Radar Scope* se pegó un leñazo en EEUU, donde tiraron la casa por la ventana haciendo 3.000 máquinas que Nintendo se comió con patatas al poco tiempo. Con la ayuda de un jovenzuelo llamado Shigeru Miyamoto, que lo mismo os suena de algo, Nintendo Japón salió al rescate y lanzó un nuevo juego para el hardware de la máquina. Se llamaba *Donkey Kong*, se instaló sobre *Radar Scope* y resultó ser un éxito comercial global y sin precedentes. El resto ya es historia...

NINTENDO 64DD

■ PESE A SER ANUNCIADO antes incluso del lanzamiento de N64, el 64DD (Disk Drive) se lanzó mucho después. Llegó a Japón en diciembre de 1999. Anticipando el fracaso comercial, Nintendo escogió vender una buena cantidad de los dispositivos mediante el servicio de suscripción Radnet. El 64DD fue un fiasco, se canceló su lanzamiento en Norteamérica y solo recibió 9 juegos. Se comenta que solo colocaron unos 15.000 en todo Japón, pero puede que fueran menos.



ROB (ROBOTIC OPERATING BUDDY)



■ PESE A LA fama que ganó ROB gracias al NES Deluxe Pack, solo hay que mirar la patética lista de juegos lanzados para este ambicioso periférico (*Gyromite* y *Stack-Up*) para darse cuenta de que Nintendo no le veía casi futuro, lo que hace pensar a muchos que ROB sirvió como caballo de Troya de Nintendo para llegar a los hogares de EEUU. Sea como fuere, ROB es un símbolo de la transición de Nintendo desde empresa de juguetes a compañía de videojuego. Irónico, pues, que actualmente lo estén petando tan fuerte con los amiibo, que pueden considerarse los nietos de ROB.

SOLO PARA JAPÓN

LOS QUE SE QUEDARON EN CASA HOY SON JOYAS PARA COLECCIONISTAS

SD GUNDAM DIMENSION WAR

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Bandai



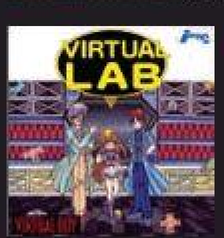
■ SE BASABA EN la popular serie de anime y es uno de los cuatro títulos más importantes de Virtual Boy. Por desgracia, como *Virtual Lab*, este juego de estrategia no justifica tampoco su alto precio online, que ronda los 1.000$ online cada vez que aparece una copia. Se juega por turnos contra un ordenador, enfrentando tropas de unos y otros con robots y fragatas espaciales, y el ganador es el que destruya por completo a su enemigo. El combate de robots contra robots usa un bonito efecto 3D, con los mechas volando el uno contra el otro antes de pasar a un combate lateral en el que las unidades pueden moverse y alejarse. Solo hay ocho pantallas, sin embargo, y visualmente, hay juegos más bonitos hasta en la NES, pero el efecto era sensacional.





VIRTUAL LAB

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** J-Wing



■ SE TRATA DE un juego de puzles a lo *Tetris* en el que conectas vasos sanguíneos. *Virtual Lab* es uno de los juegos más extraños de Virtual boy y se rumorea que se lanzó sin acabar cuando su desarrollador descubrió que Nintendo iba a matar la consola pronto. Con su hilarante errata 'Nintenndo' en la caja y en el cartucho, passwords en cada pantalla pese a que no hay donde meterlos y tres modos de velocidad en los que el medio es más veloz que el modo rápido, todo parece encajar con los rumores de su apresurado lanzamiento. Hay mejores juegos de puzles en Virtual Boy y solo tiene sentido hoy en día como un juego de coleccionistas porque es raro. Su calidad no es un factor en absoluto.



Curiosidad: El nivel 100 se repite sin cesar, de modo que Virtual Lab *puede ser una pesadilla infinita si te esmeras lo suficiente.*

SPACE INVADERS VIRTUAL COLLECTION

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Taito



■ OTRO JUEGO MUY raro y caro, *Space Invaders Virtual Collection* es un pack doble de *Space Invaders* y su secuela de arcades, *Space Invaders Part II*. Puedes jugar con la disposición original o usando un cuerpo en 3D nuevo. Esta versión cambia la perspectiva ligeramente para que la invasión haga uso del efecto 3D mejor, como si fuera hacia a ti. Desgraciadamente, esto es muy problemático y hace difícil juzgar los espacios y esquivar el fuego enemigo. Como extra, el pack un modo por puntos y otro contra el reloj para ambos juegos. Al final, estas nuevas versiones 3D no son ni la mitad de divertidas que los originales, lo que hace muy decepcionante a esta 'nueva versión'.





VIRTUAL FISHING

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Pack-In-Video



LA VIRTUAL BOY contó con un montón de juegos de deporte, por alguna razón, incluso este de pesca. Un mapa muestra seis diferentes competiciones dependiendo de la dificultad, y tras seleccionar una, se te da un tiempo límite para pescar todo lo que puedas. Esto ocurre entre dos pantallas, primero sobre el agua mientras lanzas el cebo y luego bajo ella mientras mueves el sedal. Las animaciones y los gráficos son feos hasta el espanto y el efecto 3D no aporta demasiado al juego. Su mayor problema, sin embargo, es que es tan aburrido como pescar en el mundo real.



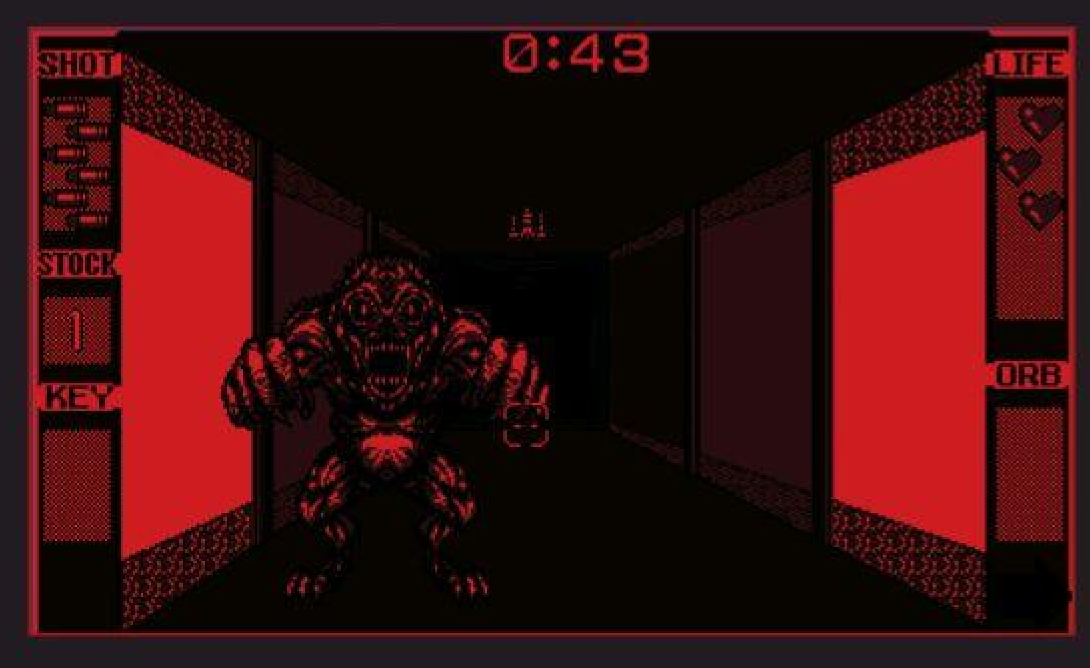
SPACE SQUASH

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Coconuts Japan



SPACE SQUASH TE pone a los controles de un robot muy mono que debe vencer al squash a una serie de robots cada vez menos monos. Se trata de una mezcla entre *Breakout* y *Shufflepuck Café* en la que el ganador es el primero en tener tres puntos, ya sea golpeando el fondo con la bola o sacudiendo sus escudos hasta que estallan. Y antes de cada partido, puedes elegir un perk entre cuatro, que incluyen un escudo o power-ups. Los controles responden bien, hay muchas pantallas, el efecto 3D funciona y la jugabilidad es muy fluida. Otra pequeña joya de Virtual Boy.





INSMOUSE NO YAKATA

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Be Top



INSMOUSE NO YAKATA es un FPS ambientado en una mansión llena de monstruos a lo *Resident Evil*, y por eso suena tan interesante. Por desgracia, este shooter de mazmorreo se repite como el ajo, tanto en escenarios como en lo jugable. Sus pantallas tienen diferentes ramificaciones y hay cuatro finales posibles dependiendo de cómo lo juegues de bien. En cada uno, encuentras una llave y una salida para el siguiente. En sus espacios, te encuentras munición y orbes que iluminan tus alrededores al mostrar la pantalla del mapa y marcar dónde están los ítems. Sin embargo, el escaso tiempo por pantalla y los paswwords destruyen cualquier tensión o terror.

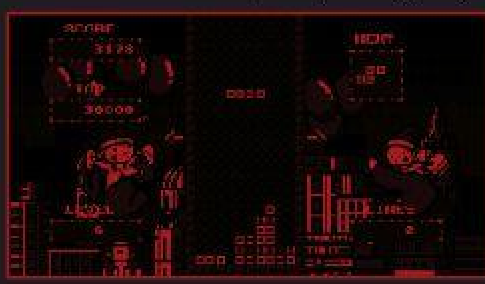
Curiosidad: *Pese a su rara traducción,* Insmouse No Yakata *está basado en la novela de HP Lovecraft* La Sombra sobre Innsmouth.

V-TETRIS

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Bullet-Proof Software



COMO PODÉIS IMAGINAR por estar desarrollado por el estudio que hizo la versión para Game Boy del juego de Alexey Pajitnov, *V-Tetris* es un gran juego de puzles. Hablemos primero de lo malo: la música es terrible y no hay modo para dos jugadores. Lo bueno es que hay un nuevo modo que toma la forma de un cilindro aplanado que se puede girar y que duplica el área de juego y que fuerza al jugador a eliminar varias líneas a la vez. Al acabar con una línea, se lanza una pieza horizontal hacia el fondo de la zona donde se está jugando, creando una dinámica genial. También tiene el modo infinito y el modo de 25 líneas, toda una mejoría sobre el *Tetris* original.



VIRTUAL BOWLING

Lanzamiento: 1995 **Desarrollador:** Athena



EL CUARTO DE las rarezas de Virtual Boy: *Virtual Bowling* es un juego de bolos decente, y gracias a su opción en inglés, se puede importar tranquilamente. Ofrece tres modos, incluyendo el modo de prácticas, una partida rápida y un torneo de cuatro pistas y contrincantes de la IA diferentes. El conjunto lo cierran una buena cantidad de opciones de personalización, desde ajustar el peso de la bola hasta cómo de pulida está la pista. Los gráficos son decentes, todas sus opciones son satisfactorias y la simulación es relativamente creíble y sencilla. El mejor juego de bolos para la máquina, pero dificilísimo de encontrar, claro.



PANTALLA FINAL



METAL GEAR SOLID

» Después de ofrecernos, a lo largo de Metal Gear Solid, algunos de los momentos más memorables de la historia de la primera PlayStation, Hideo Kojima coronó su juego no con uno, sino con dos finales distintos. En uno salvábamos a Meryl. En el otro era Otacon el que conducía el jeep hasta que...



01

» Tras estrellarse al salir del túnel, Snake y Otacon se ven atrapados bajo el peso del Jeep. Están vivos, pero la perspectiva de tener que recorrer a pie media Alaska no es para dar palmas. Pero las cosas siempre podrían ir a peor...



02

» ¡Liquid está vivo y tiene un arma! Pero antes de que el otro retoño del proyecto *Les Enfants Terribles* pueda apretar el gatillo, el virus FOXDIE entra en acción, y nuestro correoso archienemigo acaba muriendo como una diva dramática.



03

» Roy Campbell revela que el secretario de defensa Jim Houseman actuó en solitario (los créditos finales nos dirán otra cosa). Se cancela el bombardeo a la base de Moses Island. Snake y Otacon no acabarán a la brasa, después de todo.



04

» ¿Pero qué será de Solid Snake? También está infectado por el FOXDIE, lo que significa que palmará antes o temprano. Naomi no puede preever cuando pasará. Asi que le aconseja que aproveche bien el tiempo que le queda sobre la faz de la tierra. Y vaya si lo hizo. En forma de dos secuelas bien majas.



05

» Solid Snake se pone trascendental con Otacon (recordad, es un juego de Hideo Kojima), y empieza a charlar sobre genética y vivir la vida a tope (como en un anuncio de seguros). Finalmente, se revelan uno al otro sus respectivos nombres: David y Hal. Como dijo Bogey: "es el comienzo de una hermosa amistad".



Coordinador: **Bruno Sol**
Colaboradores: **Javi Sánchez, John Tones, Bruno Louviers, Roberto Ganskopf, S*T*A*R**

EDITA **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.**



Director General: **Manuel del Campo**
Director del Área de Videojuegos: **Javier Abad**
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**
Marketing: **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales: **Jessica Jaime**
Equipo Comercial: **Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan y Estel Peris**

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES

Tlf. 902 540 777 Fax. 902 54 01 11

DISTRIBUCIÓN

S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA

Hispamedia, S. L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN ROTOCOBRHI

Tel. 91 806 61 51

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain